#209 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES... VAN DE BENELUX

SHIFT 2 UNLEASHED
BEATS GT5 EN FORZA 3

DEZE MAAND • EXTRA DIKKE PU!

BULLETSTORM
HET VET DRUIPT ER AF

SAINTS ROW: THE THIRD
NUTSHOTS & PAARSE DILDO'S

CRYSIS 2
MOOISTE SHOOTER ALLER TIJDEN

-8- DIK GEVULDE PAGINA'S DiRT 3 SPECIAL!

WWW.PU.NL

MEI.2011 € 3,95

OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER™

PLUS: MEGADRIVE GAME PIER SOLAR SCOORT GOLD AWARD • WARHAMMER: RETRIBUTION IS EEN MUST-HAVE • XPERIA PLAY: DE IDEALE SMARTPHONE • TIGER WOODS VIRTUEEL WÈL IN VORM • CREEPY CREATURES KNUTSELEN IN DARKSPORE • MIDDELEEUWSE SIMS ZIJN GROFFER DAN OOIT • LEKKER VALSSPELEN IN DRAGON QUEST VI • MENINGEN VERDEELD OVER POKÉMON BLACK & WHITE • BRINK: LIEFDE OP HET TWEEDE GEZICHT • OKAMIDEN KOMT GOED UIT DE VERF • FIGHT NIGHT CHAMPION • MOTORSTORM APOCALYPSE • PES 2011 3D • SUPER STREET FIGHTER IV 3D • EN NOG VEEL MEER...

HUB UITGEVERS

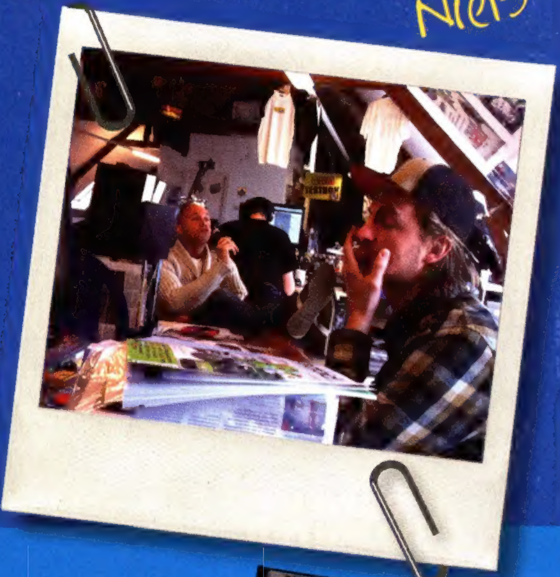

OPERATION
FLASHPOINT.
RED RIVER™
22 APRIL 2011 • WWW.FLASHPOINTGAME.COM
18
www.pegi.info
© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" (H) is a registered trademark owned by Codemasters. "Operation Flashpoint" TM, "Red River" TM, "EGO" TM and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S.and other countries. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


POWER UNLIMITED
"EEN GAME VOOR DE ECHTE FIJNPROEVER!"
codemasters
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3

WISSELING VAN DE WACHT

Kleine jongens worden groot. Ik weet nog goed dat hij in 2004 als kersverse stagiair binnenkwam, groen als gras en met als enige talent het spelen van WoW. Of eigenlijk had hij twee talenten, tenminste, als je eindeloos slap ouwehoeren een talent mag noemen. Het leek een korte stage te worden, met dito beoordeling, maar dingen kunnen soms raar lopen. Het is daarbij vooral vreemd te zien wat hippe petjes en coole T-shirts wel niet kunnen doen bij sommige lezers, want aan zijn schrijfkunsten kan het in ieder geval niet gelegen hebben. Hoe dan ook, Maarten werd al snel dusdanig populair dat we hem niet meer zonder pardon konden dumpen, en dus kreeg hij een baantje bij de PU.
En ergens tussen toen en nu heeft hij iets goed gedaan, want inmiddels mag meneer zich de nieuwe hoofdredacteur van de PU noemen. Het zal waarschijnlijk met de oprichting van PU-TV te maken hebben, want opeens kwamen slap ouwehoeren, hippe petjes en coole T-shirts in één shot bij elkaar, en dan heb je opeens drié talenten! Het mag duidelijk zijn, het is hem gegund! En eerlijk gezegd gun ik het mijzelf ook, want hoofdredacteur én uitgever tegelijkertijd zijn is geen gezonde combinatie. Vanaf nu kan ik mij dan ook eindelijk bezighouden met de dingen die er écht toe doen. Ow, en Maarten, vergeet niet een huisje voor de E3 te boeken, en tickets, Wouter zijn paspoort te laten verlengen, Nespresso cups te bestellen, nog even die uitgever terug te bellen in verband met die lage score, Jan zijn facturen te checken, die andere uitgever een excuus aan te bieden voor het kotsen tijdens de perstrip, even bij Jurjen in Assen langs te gaan om bij te praten, en de directie ervan te overtuigen dat we allemaal een iPhone 4 nodig hebben voor ons werk. Doe ik de etentjes met Ed wel!

Niels







DE REDACTIE

Onlangs werd een van onze stagiairs betrapt op het uploaden van grote hoeveelheden data. Iets waar de heren van de automatiseringsafdeling helemaal niet blij mee waren. Het bleek om een Amerikaanse TV-serie te gaan die meneer effe op dvd wilde zetten. Dat brengt ons op de vraag: zijn er PU-redacteuren die bepaalde TV-series volgen en zo ja welke dan? En nemen ze die op, kijken ze trouw elke aflevering als die uitgezonden wordt of is het downloaden geblazen?

JEROEN



Ja, die stagiair wilde even een episode van seizoen 5 van Dexter uploaden, en da mag nie natuurlijk. Ik download nooit wat, koop al mijn films zelf of ga naar de bioscoop, en heb natuurlijk al helemaal geen films op mijn iPad staan. Ik haat mensen die dingen downloaden, dat is heel slecht voor de industrie enzo. Dus kom bij mij niet aan met die shit. Wat zeg je Ed? Of ik True Grit voor je heb? Momentje, dan upload ik 'm effe.

JJ



Ik ben zo'n sukkel die netjes zijn series op TV kijkt. Sopranos, 24, Dexter. Zo'n weekje wachten maakt het toch ook veel leuker dan alles achter elkaar kijken... Voor Lost maak ik een uitzondering, die heb ik namelijk op TV gemist en in een keer gekocht. Nu kijk ik elke avond voor het slapen gaan een aflevering, wat inhoudt dat ik eind 2016 eindelijk weet wat nu de oorzaak is van al die shit op dat eiland.

MAARTEN



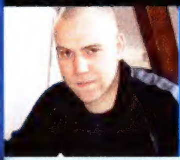
Ik download me helemaal suf. Walking Dead, Lost, The United States of Tara en zo kan ik nog wel even doorgaan! De leukste serie momenteel vind ik Breaking Bad! Dat ik alles download is overigens uit gemakzucht. Als een serie of film echt goed is, dan koop ik uiteindelijk de DVD/Blu-ray alsnog. Gewoon voor de heb!

JURJEN



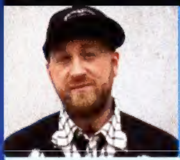
Spartacus, Heroes, Walking Dead, Mad Men, ik heb het telkens weer geprobeerd. Maar hoe goed de serie ook is, na twee of drie afleveringen ben ik er klaar mee. ik mis het gevoel van controle, voel me meegesleept en uitgebuit door de schrijvers die het aardige idee tot de laatste druppel willen en zullen uitwringen. Dus dan ga ik weer Pokémon spelen.

WOUTER



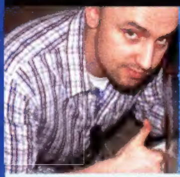
Zit momenteel middenin het zeer vermakelijke Fringe, introduceer m'n vriendin in de wereld van Buffy, Angel en Firefly (bekijk zelf al deze dertien seizoenen voor de dérde keer!) en heb series als het vrij briljante Dexter, het wel aardige V, het prima Caprica en m'n guilty pleasure Supernatural on hold gezet wegens tijdgebrek. Aanraders? Lost in ieder geval niet, maar Battlestar Galactica, Deadwood en Mad Men wel. Oh ja, en ik download alles, moet ik ze anders op TV gaan volgen? HAH!

STEVEN



Ik heb series lange tijd links laten liggen maar de laatste tijd kijk ik wel weer het een en ander. Zoals Boardwalk Empire (goed), Walking Dead (grote teleurstelling), Breaking Bad (briljant), en nu ben ik eindelijk alsnog Battlestar Galactica er doorheen aan het rammen (ook goed). En een shout out to The Mighty Boosh die ik nu tijdens m'n vakantie een tweede keer check (ook briljant). Sowieso downloaden (kom maar met realistische alternatieve diensten in NL).

JAN



Ik volg meerdere series maar hoogstens een of twee tegelijk en dan weer aan een nieuwe beginnen. Ik kijk series nooit op TV. Ik koop liever de seriebox achteraf, zodat ik zelf kan bepalen wanneer en hoeveel afleveringen ik kijk, of ik download een serie. Dat laatste echter steeds minder vaak omdat ik er simpelweg geen puf voor heb. Mijn favorieten van dit moment: House, Damages en True Blood. En natuurlijk moet iedereen seizoen 1 en seizoen 2 van de Deense serie The Killing (ook wel bekend als Forbrydelsen) gaan kijken. Briljant!

ED

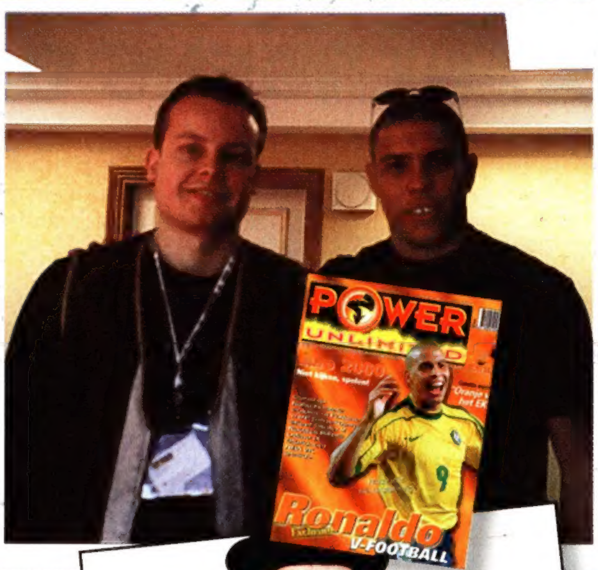


Ik val weer eens helemaal uit de toon, want ik kijk de meeste series gewoon als ze worden uitgezonden en dat zijn dan nog meestal Nederlandse series ook. Zo keek ik bijvoorbeeld Levenslied en heb ik ook genoten van Bloedverwanten, Penoza en In Therapie. Tja, daar worden dan misschien niet zo heel veel mensen beestachtig in vermoord, en je zult er ook weinig aliens in tegenkomen, maar een goede serie met een boeiend verhaal en uitstekende acteurs blijkt ook in Nederland gemaakt te kunnen worden, en daar is niks ouwelullerigs aan, heren!

IEMAND MOET HET DOEN

Hilarische foto's van Jeroen gemaakt tijdens zijn trip naar de VS voor L.A. Noire. Jeroen kreeg in de studio van Depth Analysis de mogelijkheid om zelf de revolutionaire Motion Scanning techniek te ondergaan waarmee alle hoofdrolspelers van deze detective/thriller/adventure ingescand zijn (check ook pu.nl/lanoire).
Dat föhnen was nog wel lachen, maar om als volwassen kerel onder een droogkap te moeten zitten… dat heeft toch wel een heel hoog 'iemand moet het doen' gehalte.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Goed, het plaatje is niet al te scherp, maar dat was Ronaldo zelf de laatste tijd ook niet meer. Het is dan ook al bijna twaalf jaar geleden dat JJ hem ontmoette naar aanleiding van de game Ronaldo V-football en 'm aan een 'profcheck' onderwierp.
Afgelopen februari maakte de inmiddels zwaarlijvige Braziliaan z'n afscheid bekend, maar de man heeft wat mij betreft genoeg hoogtepunten op z'n conto staan om 'm nog even uit mijn ouden doosch te halen. En hij is bovendien een van de weinige 'echte' personages die ooit een PU cover hebben gesierd. Alle respect dus voor Ronaldo Luis Nazário de Lima.
ED

TATTOO STEVEN



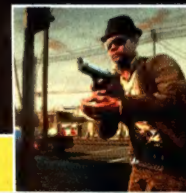
Vijftien uur heeft Steven helse pijnen moeten doorstaan (in vier sessies). Meedogenloos gingen de naalden van Tycho Veldhoen de rug in van de enige echte Saunders van de PU, maar het resultaat is er dan ook naar. Het is een sugar skull, zoals die wordt gebruikt bij het Mexicaanse Dia de los Muertos feest maar dan met een vleugje Amsterdam erin.
We kunnen dan ook best wel een beetje begrijpen waarom Steven zich elke ochtend met lichte tegenzin aankleedt.



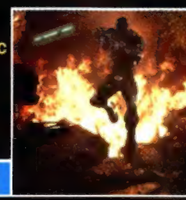
EINDELIJK! DE POKERAVOND!

Ja, ja... eindelijk was het zover. Na uitstel vanwege noodweer, een griepepidemie en een zwaar ongeval op de redactie (de gast bij Ed's linkeroor is Niels van [N]Gamer die twee maanden terug z'n enkel op meerdere plaatsen brak na een stoeipartijtje) werd dan toch de pokeravond georganiseerd. Een avond waar met name Ed zeer naar had uitgekeken. Jullie zien de oude meester dan ook vol enthousiasme op de foto, net voor het kaarten zou beginnen. Of onze eindbaas alweer uitkijkt naar de volgende pokeravond is echter maar de vraag, want ondanks dat hij slechts water dronk om scherp te blijven, ging hij met zwaar verlies naar huis.
"De volgende keer zuip ik me helemaal klem", sprak onze kale eindredacteur bij het weggaan enigszins beteuterd, "dan verlies ik weliswaar een hele zooi hersencellen, maar daar heb ik meer van dan geld".

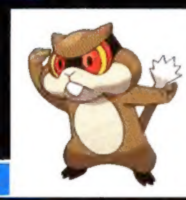
COVERVIEW

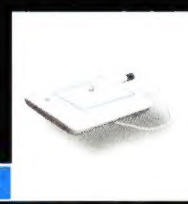


PREVIEWS



REVIEWS





EXTRA



VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND

BRIEF AAN JEROEN

Hey effe geen geslijm jullie zijn gewoon over de top.
Ik schrijf deze brief speciaal voor Jeroen aangezien hij ook een LittleBigPlanet fan is. Ik heb door jouw eerlijke meningen LittleBigPlanet 2 gehaald. En inderdaad; het is het LEGO van de 21ste eeuw. Het is echt de perfecte game om je fantasie de vrije loop te laten gaan. Ik vind ook dat als je het hebt uitgespeeld je dan pas begint. Het is ook niet zo als bij de meeste creator games van hier een boompje daar water enz.
Maar je moet ook echt alles laten werken. Ikzelf ben nu bezig met fantasy unlimited te maken en het is moeilijker dan ik dacht om een GROOT verhaal klein te maken. Thanks voor de toffe review!!!!
Arun | Internet



Jeroen bedankt je voor het compliment; dat overkomt 'm niet zo vaak. Volgens Ed is het trouwens helemaal niet moeilijk om een groot verhaal klein te maken... hij doet niet anders.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

JJ'S VERGELIJKING SLAAT NERGENS OP

Hé JJ, mooi voorbeeld, dat een PS3 net een huurhuis is. Je mag volgens jou immers niets aan het apparaat verbouwen zonder daar toestemming voor te hebben. Dit staat volgens jou ook duidelijk in de overeenkomst die je krijgt als je een PS3 koopt. Op zich prima hoe je het schetst, maar wel lekker kortzichtig. Of gewoon dom.
Je KOOPT een PS3. Dus het is mijn eigendom. En of ik er nou legale games op wil spelen of ik wil hem volstoppen met bananen en cola om hem vervolgens uit mijn raam te flikkeren, dat maak ik zelf wel uit. Toen ik rond de launch mijn PS3 haalde, heb ik nergens, maar dan ook nergens voor getekend. Nooit een overeenkomst gezien toen ik het apparaat bij de Media Markt meenam, laat staan dat ik met Sony een afspraak heb gemaakt. En stilzwijgende afspraken aangaan zonder dat mij iets onder ogen komt, dat gaat niet gebeuren.
Hacken van een console en het vervolgens gebruiken om illegale games te spelen mag niet, dat ben ik helemaal met je eens. Maar de vergelijking die je schetst slaat als een fiets op een appelflap, alleen dan nog slechter.
Niels | Internet

Nog slechter dan een fiets op een appelflap? Mmmm... als een rollator op een oliebol?

HOMEFRONT

Hallo gasten van de PU! Ik ga het gebruikelijke geslijm nu maar even overslaan want daar heb ik nu even geen zin in. Om deze brief te beginnen met een korte anekdote: Ik kwam net thuis van school, ik ben een reguliere scholier en ga dus elke dag braaf naar school. Vandaag kwam ik thuis en het eerste dat ik deed was mijn laptopje opstarten. Het eerste dat ik vandaag deed was mijn mail checken. Toen ik zag dat ik zeven ongelezen e-mails had, dacht ik eigenlijk dat het de gebruikelijke spam wel weer zou zijn.
Raad eens? Tussen die spam stond iets waar ik enorm blij van werd! Ja hoor, ik had een mailtje van de PU. Het ging over de prijsvraag waar ik aan meegedaan had, ik had een speelsessie gewonnen voor HOMEFRONT bij de PU! Helemaal geweldig, tot ik iets verder ging lezen. Het bleek namelijk op een woensdagmiddag om 14:00 te beginnen. Als jullie deze belachelijk slechte anekdote toch helemaal gelezen hebben dan kunnen jullie waarschijnlijk zelf wel concluderen dat ik dan dus op school zit.
Mijn vraag is dan dus, waarom organiseren jullie zoiets op een woensdagmiddag? Ligt het nou aan mij of zitten de meeste andere dan ook gewoon op school of zijn ze in ieder geval met hun doordeweekse bezigheden bezig. Ik heb dan ook nog eens twee uur reistijd, hoe kan ik dan ooit op tijd komen?
Zou het dan niet gewoon makkelijker zijn als jullie in de toekomst dingen als dit in het weekend houden? Dat zou voor mij, en naar mijn idee ook voor een hoop andere, veel makkelijker uitkomen. Mijn blijheid is nu echt totaal verdwenen, beetje jammer dat

VRAAGJE VOOR JURJEN

Weledele heer Tiersma,
Mijn persoon zit wederom met een wis en waarachtig grote en urgente kwestie. De meest fantastische game voor de Wii genaamd "A Boy and his Blob" zou een vervolg/remake krijgen op de 3DS. Vervolgens duiken er berichten op dat dit op een groot misverstand zou berusten en dat de game niet in ontwikkeling is. Enige tijd later wordt de game toch weer herbevestigd...
U begrijpt dat mijn grijze massa volledig van zijn a propos is. Kunt u helderheid in deze almachtige chaos verschaffen? Mijn oprechte dank.
Uitzonderlijk vriendelijke groet,
Chriet Titulaer | Internet

Hoogstweledelbespraakte blobgenoot,
In deze door u zo stoutmoedig aangedragen kwestie betracht de doorgaans toch zo alwetende blob in mijn hersenholte hetzelfde luchtledige te cultiveren als de uwe. Ware het mij echter gegund het rechtgeaarde pad der ratio een schampere stonde te verachtelozen voor een dwaling naar het schemerduister der speculatieve wegen en schaamteloze wensdenkerij, dan is mijn oprechte inschatting dat een puikvoetige portalisering van A Boy and his Blob naar de 3DS aanvankelijk geenszins in het planningsveld der standvastige voornemendheid was geaard, maar inmiddels wel als zulks is ingepoot.



MEER ECHTE DLC

Ik lees jullie blad nu al een tijdje, en ik stoor me al een lange tijd aan een probleem in de PU, die normaal zo geweldig perfect is: Downloadable Content, ofwel "DLC" reviews.
Lieve Power Unlimited, waarom reviewen jullie geen DLC? Ik kan me voorstellen dat jullie geen drie maps gaan reviewen, maar de DLC van bijvoorbeeld Mass Effect 2 en Red Dead Redemption (vooral Undead Nightmare - zie screen) zijn zeker review-waardig. Ja, ik weet dat er ongeveer acht DLC "reviews" in het

STEVEN & BEN SAUNDERS



Volgens de Powerspy mogen Steven en Ben dan geen broers zijn, ze kennen elkaar wel degelijk. En hebben allebei een voorliefde voor lelijke tattoos.
Ernest Rakman | Internet

Het schijnt zelfs zo te zijn dat Steven de zang voor zijn rekening neemt en dat Ben alleen maar playbackt. Het is de Milli Vanilli van de 21ste eeuw.

BELGEN TELLEN NIET MEE

1st en vooral, good job met jullie gamesmagazine *SLIJMSLIJM* Dus, ik ga elke maand met de fiets om een PU, met de fiets, ja. Ik heb dus geen abonnement, en dat zal dus ook zo blijven.
Hier de reden: ik was effe in de PU aan het lezen toen ik de abo-actie zag. 12 maanden PU + Homefront en ik dus direct online een abo proberen te bestellen. Naam, huisnummer, blablabla... land? Oké, België dus. Watte? abo-actie alleen geldig in Nederland??? Wat voor bullsh*t is me dat? Misschien denken jullie dat we te dom zijn?? Dat zijn we dus niet, want anders zou ik de PU nergens in België kunnen terugvinden.



Als de abo-actie alleen geldig is in NL, dan moet je ook niet afkomen met "beste gamesblad van de BeNeLux" he mannen zet dan gewoon: beste gamesblad van de lage landen.
Dus m'n vraag: waarom kunnen we geen abonnement nemen in België? We are worthy!!!
Joran De Love | Internet

Sorry, maar we mogen geen abonnementen-acties doen met inwoners van landen zonder regering.

je iets wint en dan niet eens kunt gaan! Maar wees gerust, ik zal jullie blad met alle plezier blijven lezen en jullie zijn nog steeds awesome!
Sander van Zundert | Internet

*Wouter had de speelsessie georganiseerd en ging er vanuit dat iedereen woensdagmiddag vrij is van school.
Dat komt vermoedelijk omdat hij zelf alleen maar basisschool heeft gedaan...*

einde van het blad staan, maar dit zijn amper reviews en ze zijn vaker van Arcade of WiiWare games dan reviews van degelijke DLC (m.u.v. de Outlaws Till The End (RDR) met zijn welverdiende 5 sterren).
Over het geniale Undead Nightmare zou je makkelijk twee pagina's vol kunnen schrijven, idem over Lair of the Shadow Broker (ME2) en ook de Fallout: New Vegas DLC Dead Money.
Dat was dat, en ik hoop dat jullie mijn advies niet in de wind slaan :).
Mark van Alphen | Internet

In tegenstelling tot gebruikelijke review copy's, krijgen we DLC niet veel eerder op de redactie. Dus dan wordt het een beetje kort dag om nog op tijd te reviewen. We zijn echter bezig om hier een oplossing voor te vinden want ook wij willen meer met DLC gaan doen in de PU.

YO!ART

***Anderhalf jaar terug heb ik het spel Timeshift met plezier uitgespeeld. En daarna in de les vanwege verveling de Beta suit getekend, en uitgewerkt in photoshop.
Ik heb deze ook een jaartje geleden gemaakt. Dus excuses voor de slechte photoshop kwaliteit.
Maar het leek mij wel interessant wat jullie ervan zouden vinden.
Groeten,***
Laurens Vermeulen!

Normaal gesproken plaatsen we die ouwe shit niet, Laurens, maar bij een game als Timeshift kijken we natuurlijk niet op een jaartje...





RARE PLAATJES

Onze chief vormgeefster Marije speelt (natuurlijk) ook heel veel games, en zij stuurde ons dit screenshot van een vastzittende wolf in Fable II. Wij vermoeden dat hij pas loskomt als ie de grootmoeder van Roodkapje uit heeft gescheten.

Overtref Marije en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Beste Redactie Van De PU,
Ik wil even reageren op het stukje PU Poes uit #206. Ik vind het erg leuk dat jullie dat hebben geplaatst. Toen ik het aan mijn opa en oma liet zien vonden ze het leuk. Maar mijn opa zei wel dat de andere poes, het zusje van de PU POES, nu jaloers is.
Peter | Internet

Uuuuh.... weet je zeker dat je niet bij de Bobo moet zijn met deze brief?

Ewaa PU Mensen!
Ik ga niet zitte slijmen, maar laten we eerlijk zijn, jullie blad is geweldig.
1. Is het mogelijk dat over een tijdje Killzone 3 nog uitkomt voor de PC?
2. Komt er een Power Unlimited Game event dit jaar?
3. Door welke studios wordt de nieuwe CoD dit jaar nou gemaakt?
4. Welke game speelt Ed het liefst?

Patrick Klokgieters | Internet

1. *Tuurlijk... ongeveer tegelijkertijd met HALO voor de 3DS.*
2. *Niet dit jaar, maar er staat absoluut iets te gebeuren.*
3. *Hier lees je binnenkort alles over in de PU.*
4. *Stiekem vindt ie het 't leukst om van z'n kinderen te winnen met Buzz The Ultimate Music Quiz, categorie 'vergeten hits uit de jaren '60 en '70 van de vorige eeuw'.*

Hey gozers van de PU,
Ik heb wat korte vraagjes.
1. Wanneer komt Batman Arkham City waarschijnlijk uit?
2. Is de Call of Duty van 2011 MW3?
3. Wat is een goeie multiplayer game die dit voorjaar uitkomt? Ik ben namelijk klaar met Black Ops.

Ga door met jullie super vette blad!
Raymond | Internet

1. *We denken oktober/november 2011.*
2. *Hier lees je binnenkort alles over in de PU.*
3. *Killzone 3, Crysis 2 of Homefront.*

OPERATION FLAS

Twee mannen, twee achtergronden, twee speelstijlen... één missie: het doorspelen van Operation Flashpoint: Red River. Kunnen Rambo JJ en tacticus Jan het samen eens worden over Codemasters' nieuwste militaire shooter?



Jan: De eerste minuten van Operation Flashpoint: Red River is 't even slikken. Na het grafische geweld van shooters als Bulletstorm, Crysis 2 en Killzone 3, is het echt even een harde reset als je Red River gaat spelen. De game oogt stukken minder dan bovenstaande polygonen powerhouses.

Maar Flashpoint speel je niet voor glimmende plassen water, spectaculaire rookeffecten of filmische facial animations; deze game heeft weinig tot niets met eerdergenoemde shooters te maken. Als Killzone 3 en Bulletstorm equivalenten van de racer Split/Second zijn, dan is Red River Geoff Crammond's Grand Prix.

NEEM EEN HALF UURTJE

Arcade versus (quasi) sim dus, waarbij één heel belangrijk verschil direct duidelijk gemaakt dient te worden. Moest je bij de Grand Prix games een telefoonboek doorworstelen en werd ieder foutje keihard afgestraft, Red River verpakt de authenticiteit van realistische, moderne oorlogsvoering in een veel toegankelijker jasje.

Maar pas op, als je nog nooit een Flashpoint game gespeeld hebt, wandel je er niet zomaar even doorheen. Gun jezelf dat half uurtje om de finesses van de besturing onder de knie te krijgen, en je hebt opeens een keur aan mogelijkheden met je squad om de vijand tactisch uit te schakelen.

Anders gezegd: in Red River draait 't niet om kogels sproeien maar juist om zo min mogelijk kogels te gebruiken. Ieder schot telt en het ontwijken van vijandelijk vuur is minstens zo belangrijk als het legen van je magazijn. En zeg nu eerlijk: van welke shooter kun je dat vandaag de dag nog zeggen?

CIRCELMENU

De immense levels van Red River zorgen ervoor dat het allemaal niet zo super next-gen oogt als je misschien gewend bent, het resulteert wel in enorme maps waar je ('sandboxy') een squad onder je knoppen vindt dat je nauwkeurig en gedetailleerd orders mag geven om allerhande situaties tot een goed einde te brengen.

Een verschil met het vorige deel is het feit dat je kleinere wonden nu zelf kunt helen en dat instant deaths wat minder vaak voorkomen. Nog steeds kun je niet naar de vijand toe rennen terwijl je je geweer leegt, maar het is een kleine handreiking naar de nieuwkomer en meer casual speler.

Ook het gelaagde circelmenu is beter te begrijpen voor nieuwkomers maar







JJ: Het is opvallend dat elk Call of Duty deel makkelijk vijftien miljoen stuks afzet, terwijl een game als Operation Flashpoint, waarvoor je meer dan acht hersencellen dient te gebruiken, het 'slechts' met een paar miljoen moet doen.

Is zo'n tactical shooter gewoon te lastig en zijn we allemaal oppervlakkige types geworden? Of kan het best een feest voor de leunstoel-Rambo zijn, maar weet hij dat niet omdat hij al bij voorbaat denkt dat het niks voor hem is? Dat wilde de PU eens met mij als self proclaimed one man army, gaan uitproberen. Kon ik me aanpassen aan de speelstijl van OF en zo ja, vind ik het dan nog leuk ook?

En dus werd ik op de bank voor de TV neergezet en moest ik in alle rust en met beleid aan de slag...

GEEN GEDULD

Iedereen die me kent, weet dat ik het geduld heb van een junk die al drie dagen geen speed heeft gehad. Ik wil gáán, niks dingen instellen, uitrusting uitzoeken, commando's geven, etc. Gewoon, aftellen, geweer laden en aanvalluuuuhhhh!

Maar die shit werkt dus niet in Operation Flashpoint.

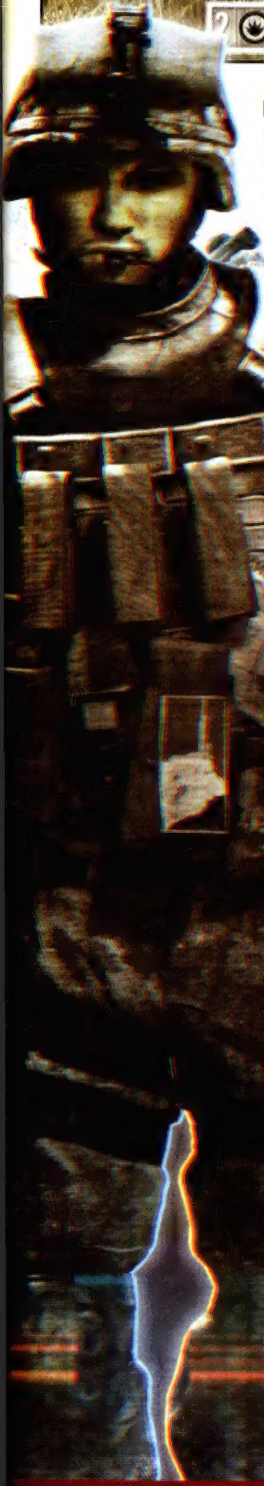
Ten eerste is OF geen Gung Ho close combat game zoals de meeste shooters. Hier wordt een



HPOINT: RED RIVER

JAN & JJ PAKKEN HET TACTISCH AAN





biedt voor veteranen nog altijd meer dan genoeg tactische mogelijkheden om iedere situatie de baas te kunnen… als je maar geduld hebt en geen overhaaste beslissingen neemt. En de A.I. van je teammaten is goed genoeg om in heikele situaties jouw eerdere beslissingen te kunnen overrulen en voor een veiligere oplossing te kiezen.

GENERATION KILL

Red River is verdeeld in drie acts die weer onderverdeeld zijn in meerdere levels. Als je het spel begint, is de moraal nog hoog maar uiteindelijk zal de sfeer omslaan. Ik zal niet te veel verklappen maar de situatie wordt behoorlijk grimmig en de stakes higher. Het was niet voor niets dat ik behoorlijk vaak een level opnieuw speelde om toch nog even een andere aanpak te proberen die meer succes zou kunnen hebben. Overigens is de game ook hier meer vergeeflijk in die zin dat savepoints dichter bij elkaar liggen. Opvallend is de gritty vibe die de game kent. Tadzjikistan is van zichzelf al niet zo'n vrolijk ogend oord, al heeft het land meer diversiteit in omgevingen dan je zou denken, maar de makers zijn voor een Generation Kill look gegaan in plaats van een meer gelikte, glorieuze voorstelling van oorlog die je in de meeste films of games ziet. Kapotgeschoten huizen, stof, zand, »

oorlog uitgevochten zoals het er in het echt ook aan toegaat: spot de vijand, maak een plan en schakel hem op afstand uit. Zo loop je immers zelf het minste risico. Succesvol oorlogvoeren is 50% voorbereiding, 45% samenwerken en misschien 5% knallen. Elk leger zal je binnen een dag gestrekt afvoeren als je bunnyhoppend met een knife in je hand op de vijand afstormt.

"EEN GRIMMIGE SFEER EN ZWEET-IN-DE-BILNAAD GAMEPLAY."

AVONDVIERDAAGSE

En dus was ik meteen al bij het eerste scherm vijf minuten bezig met wapens selecteren voor mij en m'n squad van drie. En het is dat Jeroen aangaf dat ik die shit niet random moest aanklikken, anders was ik met vier riflemen de steppes opgegaan.
Want dat is een ander probleem bij mij, ik kies altijd voor rifleman of infanterist. Geef me een M16 en ik ben blij en kan de hele wereld aan. Zonder diversiteit ben je echter niks in een echte oorlog en dus ook niet in OF. Je hebt een sniper nodig, een medic, een heavy gunner, etc.
Toen ik mijn team eindelijk een beetje zinvol had uitgerust, mocht ik op pad. Het eerste wat me opviel is dat OF in vergelijking met een game als Halo of Black Ops echt de fucking Avondvierdaagse is. Je loopt minuten zonder dat je een vijand ziet. Het is gewoon een heel andere flow.
De spanning bestaat bij OF niet uit het vechten zelf, maar meer uit de stress wanneer het gevecht er aankomt en hoe zich dat dan aandient. Steeds liep ik een minuut gefocust en scherp rond, rustig de omgeving afturend naar vijandelijk gespuis, totdat ik het gesluip moe werd, me oprichtte en ging rennen… en prompt door mijn harses geschoten werd. Om daarna weer dat hele kolere eind opnieuw te moeten gaan afleggen. Fuck!



OPBOUW EN PLANNING

Een ander probleem is dat ik m'n shit altijd zelf wil oplossen. Ik tegen de rest. Daarom speel ik online ook alleen Free-for-All, en dat is niet slim in OF. Want anders dan in een Halo of Black Ops komt de vijand hier niet alleen van voren maar vooral, net als in het echt, vooral vanaf de flanken, en vaak van meerdere kanten tegelijkertijd. »



» desolate landschappen waar soms geen hol te beleven valt… maar waar de impact van een plotseling oprukkende vijand dan ook meteen een stuk groter is! Met de atmosfeer in Red River is heel weinig mis.

MINPUNTJES

Ik heb Red River uiteindelijk met veel plezier gespeeld ook al heb ik wel wat minpuntjes ontdekt.
Zo komt het overall verhaal niet helemaal uit de verf en zou ik graag nog meer persoonlijkheden willen zien in mijn squad. Waarom is het toch zo moeilijk om een meeslepend, overtuigend verhaal neer te zetten in moderne shooters? Of je te laten spelen met geloofwaardige personages waar je daadwerkelijk een band mee krijgt. Dat zou ook Red River naar een hoger niveau tillen.
Toegegeven, de squadleden praten met elkaar en hebben verschillende karakters en emoties die tijdens de game tot op zekere hoogte uitgediept worden, maar het kan allemaal nog veel beter.
De A.I. van je team stond meestal zijn mannetje maar toch moest ik af en

CO-OP FOR THE WIN

In alles merk je dat Red River gemaakt is voor coöperatieve play in de geest van Left 4 Dead, alleen dan honderd keer serieuzer en bedachtzamer, en met een totaal andere insteek natuurlijk.
De vier aanwezige classes hier zijn scout, grenadier, rifleman en auto rifleman. Ze vullen elkaar aan en hebben stuk voor stuk hun plus- en minpunten.
Naast het feit dat je de hele campagne in co-op kunt spelen (waarbij je bijvoorbeeld samen met een vriend speelt, en de overige twee door de computer bestuurd worden) zijn er losstaande modes onderverdeeld in Fireteam Engagements. Deze bestaan uit vier modes met ieder twee maps waar je samen met je team opdrachten moet vervullen.
De vier modes zijn Last Stand (denk aan de Horde mode van Gears of War), Combat Search & Rescue (red mariniers die in het nauw gedreven zijn), Rolling Thunder (escorteer een konvooi en bescherm het tegen vijanden) en Combat Sweep (doorzoek huizen op wapens en dood alle vijanden die je tegenkomt).
Last Stand is vooral leuk omdat je je verdiende punten kunt banken als de golven vijanden je te moeilijk worden, waarna een helikopter je komt redden. Echter, het duurt even voordat de chopper zich aandient dus lukraak deze luchtsteun inroepen is niet verstandig.
Je verdient met alles experience points waarmee je wapens upgrade en perks vrijspeelt. Perks klinkt niet echt realistisch maar toch passen ze in de speelstijl van Red River. Het wordt nooit Call of Duty 'gek' maar je squad wordt wel beter, sneller en sterker.
Naast XP kun je ook skill points verdienen afhankelijk van de secundaire opdrachten die je uitvoert, de tijd die je over een missie doet en of je je teammaten goed helpt. Deze punten verdeel je over zaken als sprint, endurance, tactical awareness, battle readiness, assault rifle training en assault rifle handling en zo knutsel je je ultieme squad bij elkaar!

» En dan heb je dus hulp nodig. En wat deed ik? Ik liet mijn mannen lekker honderd meter achter me staan kutten omdat ik steeds vergat hen naar bepaalde posities vooruit te sturen…
Nu ben ik natuurlijk niet achterlijk, en begreep ik al snel dat ik mezelf een nieuwe stijl aan moest leren. Het voelde in het begin voor mij wat tegennatuurlijk, maar de besturing van OF is, als je er de tijd voor neemt, prima te behappen. Denk enigszins aan Brothers in Arms (ook al is daar de besturing veel uitgebreider), waar je eveneens je manschappen snel en doelmatig naar bepaalde punten kon sturen en kon aangeven wat ze daar dan moesten doen.
Oké, een echte OF-crack zal ik nooit worden en ik gebruikte vooral 'Move', 'Follow' en 'Suppress', maar dat bleek genoeg om de thrill van OF te ervaren. Het is niet zozeer het gevecht zelf dat me de buzz gaf, als wel de opbouw en de planning ervan. Als je de rust op kan brengen, is het vroegtijdig spotten van vijanden en op de juiste manier een aanvalsplan opzetten en uitvoeren net zo cool als alles en iedereen afknallen.
Het lukte me na een uur prutsen voor het eerst om de tegenstand in een dorp uit te schakelen door de stelling van verschillende kanten tegelijk aan te vallen. De keer daarop deed ik het nog een keer maar nu door mijn maten op één punt suppressive fire te laten geven, terwijl ik zelf de hoofdstraat in stormde om onder dekking van mijn team de snipers uit te schakelen. Dus een beetje Rambo spelen kan nog steeds in OF: RR, maar wel met de juiste voorbereiding.

MINDER INTENS

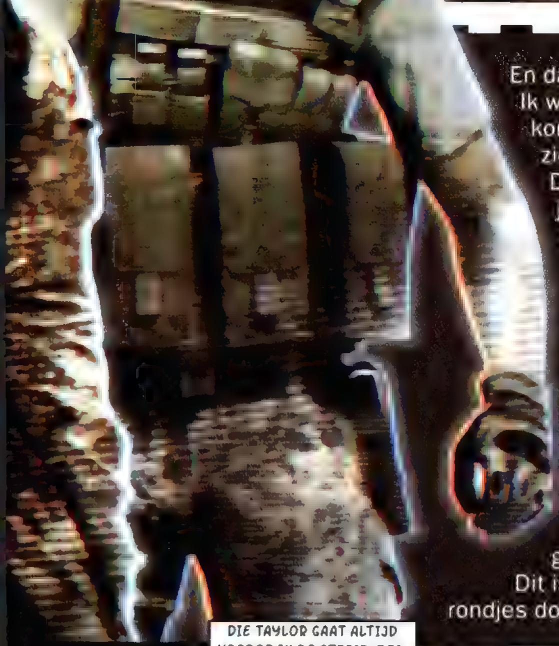
Kijk, ik ben eerlijk, een nieuwe CoD of Medal of Honor of zelfs Battlefield zal ik altijd iets intenser ervaren als een OF. De gevechten in OF hebben ten eerste in grafisch opzicht minder impact en ik ben nu eenmaal een grafische hoer. OF is echter geen Hollywood, het is oorlog zoals oorlog is, en dat is doorgaans een paar sniperschoten, twee doffe knallen van raketten, wat kortstondig geblaf van mitrailleurs, gevolgd door een oorverdovende stilte. Is die stilte er niet, dan heb je iets verkeerd gedaan en zit je diep in de shit waar je jezelf doorgaans niet meer uit kunt knokken.





toe een commando herhalen voor het ook daadwerkelijk werd uitgevoerd. Een bekend verschijnsel, maar hier valt het extra op omdat de game zo authentiek wil zijn.
Tenslotte zou de serie in een klap een veel grotere groep aanspreken als de graphics van hoger niveau waren geweest, want hoe je het ook wendt of keert, het oog wil ook wat. Nu blijft er toch wat knagen, met name op PS3. Op de Xbox 360 oogt de game een stuk warmer en op PC is het sowieso allemaal scherper en gedetailleerder, als je een machine met een beetje specs hebt draaien.
Toch weegt de grimmige sfeer, de zweet-in-de-bilnaad gameplay en de euforie bij het neerschieten van een vijand veel zwaarder voor me. En uiteindelijk ben ik alleen maar blij dat dergelijke games nog gemaakt worden. Met name in co-op ga ik straks met mijn vaste buddies heel wat uren tactische shooterfun beleven!





CONCLUSIE

OF: RR is een game voor fijnproevers maar tegelijkertijd zullen ook schietgrage gamers die wat meer uitdaging en tactiek zoeken zich bij Red River thuis kunnen voelen, evenals liefhebbers van series als Rainbow Six en Ghost Recon. Afgezien van de mindere graphics, biedt OF: RR een intrigerende, spannende en levensgevaarlijke wereld vol tactische shooter gameplay.

JAN & JJ

SCORE 82

En dat is het tweede verschil. Ik hou van mid range/close combat. Ik wil het wit in de ogen van m'n vijand zien als ik hem pop, en dat kom je vrijwel niet tegen in OF. Als je een huisje instormt waar zich onverwacht een vijand bevindt, ben je meestal het haasje. De meeste kills maak je van grote afstand. Het is gewoon zaak je kick uit iets anders te halen. Bijvoorbeeld uit het feit dat iemand op afstand omleggen in OF veel lastiger is dan in CoD.

ANDERE THRILL

Is Operation Flashpoint: Red River alles overziend een regelrechte aanrader voor de CoD-knallert? Dat gaat me te ver, maar ik kan je in ieder geval wel aanraden OF een keer te proberen. Het is echt een andere thrill die je dan ervaart. Visueel minder spectaculair, maar qua skills en inzicht een stuk veeleisender. Een game als OF laat je veel beter ervaren hoe oorlog in het echt is, hoe je een vijand daadwerkelijk kunt uitschakelen. En ik garandeer je, als je die shit op Hard zet en dan vervolgens een vette ambush overleeft, dan heb je ook wel wat gepresteerd.
Dit is echt wat anders dan in Free-for-All razendsnel de bekende rondjes door de map afjakkeren.



Met de singleplayer campagne ben je tussen de acht en tien uur zoet. Uiteraard loont het om de campagne en levels nog eens te doorlopen met verschillende tactieken en loadouts van je squad. Daarnaast zijn er nog de zeer uitgebreide co-op mogelijkheden die de speelduur met gemak verviervoudigen, al kun je hier in principe weken zo niet maanden mee zoet zijn... mits je over drie maatjes van vlees en bloed beschikt, die een beetje discipline weten op te brengen.

OPERATION FLASHPOINT:
RED RIVER
PC / PS3 / XBOX 360
CODEMASTERS
1 - 4 SPELERS
21 APRIL 2011

18

POWERSPY

- Grote verwarring aanvankelijk over het lot van de bedenker van Pokémon, die volgens de eerste berichten was omgekomen na de aardbeving en tsunami in Japan.
- Enkele dagen later werd dit bericht echter weer ingetrokken: de man bleek nog springlevend.
- De tsunami aan Pokémon games is daarmee nog niet afgelopen dus.
- Namco Bandai ondernam na de ramp meteen actie en doneerde een miljoen yen aan het noodfonds en besloot alle arcadehallen te sluiten om zo te bezuinigen op het stroomverbruik.
- Het is pijnlijk om te zeggen maar zo'n maatregel had in ons land werkelijk tot niks geleid met precies twee arcadehallen.
- In dat geval had een dag beperkt vibrator gebruik in Urk meer energiebesparing opgeleverd.
- De aardbeving kwam niet bepaald op een gelegen moment (alsof een aardbeving ooit gelegen kan komen) voor de Japanse developer Irem.
- De ontwikkelaar was bijna klaar met hun nieuwe deel uit de Disaster Report-serie die geheel draait om natuurrampen.
- Irem acht de kans niet zo groot dat de Japanners de behoefte hebben om straks hun eigen ramp na te spelen.
- Volgens enkele Franse sites komt Battlefield 3 op 3 november uit en dat is dus recht pal voor de nieuwe Modern Warfare.
- Nu vertrouwt de Powerspy Fransen net zomin als de Libische minister van informatie, maar het toont wel aan dat EA totaal niet bang is voor de power van Activision.
- DICE, de developer van Battlefield, gooide nog wat olie op het vuur door te stellen dat de huidige shooters steeds hetzelfde doen en dat dit te saai voor woorden is.
- DICE heeft hiermee helemaal gelijk. Activision haalt met Call of Duty elk jaar hetzelfde trucje uit: heel veel spellen verkopen.
- Als dat saai is, wil de Powerspy graag een hele saaie man worden.

JAPANSE Wii-TITELS DIE WIJ GRAAG WILLEN

Om de huidige schaarste aan Wii-titels te bestrijden, zou Nintendo op z'n minst toch even de volgende drie, reeds in Japan uitgebrachte spellen, naar Europa kunnen brengen. Toch, Nintendo?



DYNAMIC SLASH

Ook wel bekend als Zangeki No Reginleiv, een blubberbruut hak-spel waarin je met de Wii-mote moet zwiepen en zwaaien om groepen steeds grotere reuzen te bestrijden met zwaarden en magie.



CAPTAIN RAINBOW

In dit gestoorde action-adventure ben jij wisselend Nick en zijn alter-ego Captain Rainbow. Je ontmoet vele 'vergeten' Nintendo helden, waaronder Tracy uit Zelda: Link's Awakening en Little Mac uit Punch-Out.



THE LAST STORY

Deze enorm uitgebreide RPG van de oorspronkelijke bedenker van Final Fantasy, is in Japan reeds als het zevende wereldwonder verwelkomd - met o.a. een bijna perfecte score in Famitsu. Mogen wij daar misschien ook van genieten?



KINECT SNELST VERKOPENDE HARDWARE OOIT

Producenten van hardware geilen erop: roepen dat hun product het snelst, het meest, het hardst etc. verkoopt van allemaal. En Microsoft doet graag mee, want de Kinect is volgens de Amerikanen het snelst verkopende stukje hardware ooit. Ze verkopen er naar eigen zeggen 133.000 per dag. Wie verslaan ze daarmee?

* Kinect: 133.000
(released 4 november, 2010)

* iPhone 4: 120.000
(released 24 juni, 2010)

* Wii: 85.000
(released 19 november, 2006)

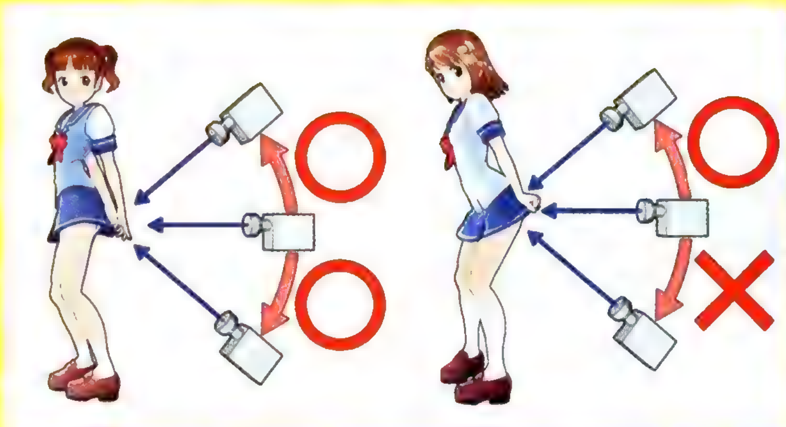
* iPad: 50.000
(released 3 april, 2010)

We feliciteren Microsoft met dit record, maar vragen ons dan wel af wie er nou zo'n Kinect in huis heeft? Want we zien overal iPhone's, iPad's en Wii's bij vrienden en kennissen, maar de Kinect...

FIRST-PERSON... EEEH SHOOTER?

Er gaat geen maand voorbij of die Japanners weten ons wel weer te verrassen.

Neem nu de shooter Gal Gun, waarin je enkel en alleen Japanse schoolmeisjes moet fotograferen, en voor de maximale score... onder de rok! Weirde is echter dat de publisher in kwestie, Alchemist, nu een patch gaat uitbrengen die het onder de rokjes fotograferen zal tegengaan. Want dat was een bug in de oude versie... Yeah right...



GTA HAALT DE 100 MILJOEN FEESTJE OP DE E3?

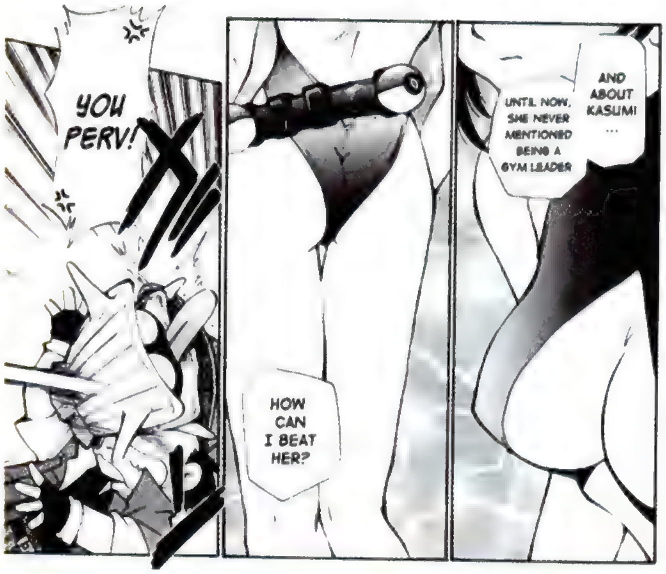
Onlangs maakte 2K Games bekend dat er van de GTA-reeks inmiddels honderd miljoen stuks verkocht zijn.



Koploper binnen de GTA-serie is GTA IV met twintig miljoen verkochte exemplaren, en met het totaal van honderd miljoen staat GTA stevig in de top 5 van de meest verkochte series aller tijden.
Wij vinden dat eigenlijk wel een goede reden voor een feestje op de E3. Dat je daar in een leuke setting even GTA V aankondigt... en dat feestje zou er best wel eens kunnen komen. Want er duiken steeds meer geruchten op die op een snelle aankondiging van een nieuwe GTA game wijzen.

BIZARRE POKÉMON FEITEN

Je moet er van houden, Pokémon, maar feit is dat de game als een malle verkoopt en je inmiddels 649 Pokémon kunt vangen. De nieuwe delen, Pokemon Black & White, hebben opnieuw alle records verbroken. En dat allemaal voor zo'n braaf spelletje... Toch? Niet dus! Check de onderstaande feiten maar eens.



De bedenkers van Pokémon zijn in het verleden regelmatig van racisme beschuldigd omdat een Pokémon genaamd Jynx zou staan voor de negroïde mens.

Pokémon zou hanen- en hondengevechten promoten omdat je Pokémon opleidt om te vechten.

Een Pokémon comic genaamd Dengeki Pikackhu (zie screen) kwam in de VS niet door de rating omdat het te seksueel geladen was.

Pokémon is een vaak nagemaakte game. Inmiddels zwerven er online tientallen illegale, vaak zelfgemaakte Pokémon games rond.

Veel volwassen Pokémon fans hebben allerhande adult verhaaltjes gemaakt rond de digitale beestjes. Zo heeft Fanfiction.net 3300 mature rated Pokémon comics online staan.

STOPT GEARS OF WAR NA DEEL 3?

Oké, misschien is de kop boven dit artikel een beetje suggestief, maar dan heeft Gears-creator Cliff Blezinsky dat wel een beetje aan zichzelf te danken. Hij riep namelijk in een interview dat Gears of War dood is als de multiplayer net zo crap is als die van deel 2. Is Cliffy B. hier een beetje een dramaqueen of schuilt er een kern van waarheid in zijn uitspraak? We vroegen het aan Gears of War fans Jan en JJ.



JAN

Ik denk dat meneer Clifford B weer in zijn oude streken vervalt, namelijk het hanteren van oneliners en het de ether inslingeren van soundbites.
Cliffy heeft echter wel een punt. Om succesvol te zijn in de shooter markt is een goede multiplayer component vandaag de dag van wezenlijk belang. Wil je als serie doorgroeien en up to date blijven, dan ligt de sleutel voor dat succes echt in de multiplayer. Echter, het behelst hier een Xbox 360 exclusive waar Microsoft dik geld voor neerlegt. Dus als Microsoft een Gears of War 4, 5 en 6 wil... dan komen die er gewoon, kwestie van de hoeveelheid nullen op de cheque uit Redmond, Seattle.
Gears of War en Gears of War 2 hebben beide zes miljoen exemplaren per deel verkocht, een ruime twaalf miljoen stuks in totaal!
Dat de serie eventueel zou stoppen, lijkt me dus absurd. Bovendien is Cliffy B er altijd zelf nog bij; hij zit met zijn neus op de dagelijkse ontwikkelingen dus als de multiplayer daadwerkelijk zuigt, is dat ook meneer Blezinsky's eigen schuld.



JJ

Cliffy B is inderdaad weer een dramaqueen. Dat doet ie wel vaker. Hij is echt een Amerikaan die weet hoe je de pers moet halen. Echter, er schuilt wel een kern van waarheid in zijn quote, want de MP van deeltje 2 was vrij snel na launch dood. En dat merkten de zes miljoen kopers pas toen ze het spel gekocht hadden.
Die mensen zullen mogelijk eerst afwachten hoe de nieuwe MP uitpakt. Er is gewoon veel concurrentie met Battlefield 3 en Modern Warfare 3 in die periode. Als de MP nu weer niet werkt, zal dat vermoedelijk wel een behoorlijke tegenslag zijn voor de serie. Dan heb je heel wat soundbites nodig om deel 4 weer aan de man te brengen.
Maar Clifford neemt geen risico en heeft dus nu die dikke MP-bèta online gezet om zoveel mogelijk fouten er uit te halen en de boel nog verder de goede kant op te krijgen.



POWERSPY

- [illegible] zou die [illegible] uitspelen
- Zou het Noord-Koreaanse leger, de tegenstander in deze SP, dan inderdaad zo slecht gemotiveerd zijn?
- Nu de 3DS op de markt is, vraagt de Powerspy zich af of de verkoop van aspirine en paracetamol is toegenomen. Of d[illegible]
- [illegible] naast een cont[illegible] laptops aan di[illegible] gegooid.
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Een ander gerucht is dat GTA V op de E3 zijn première zal krijgen. [illegible]
- [illegible]
- [illegible] grap
- De volgende game van Bungie moet nu wel een groen [illegible] scifi shooter met een ge[illegible]

POWERSPY

- De nieuwe Star Wars The Old Republic MMO heeft naar verluidt inmiddels al meer dan driehonderd miljoen gekost. Dat is meer dan welke andere game ooit.
- De Powerspy wil niet weten wat er gebeurt met de verantwoordelijken voor de ontwikkeling van dit spel als deze MMO flopt.
- Kijk, daar houdt de Powerspy wel van: WoW spelers klagen al geruime tijd dat de Heroic Dungeons in Cataclysm te moeilijk zijn.
- En Blizzard heeft er gewoon schijt aan. Hun persbericht zegt het allemaal wat netter, maar het komt er op neer dat ze stellen dat gamers eerst maar eens wat skills moeten gaan krijgen in plaats van ze te missen.
- Het is natuurlijk ook nooit goed. Als je sneller dan een TGV door een SP heen raast roept men, doe je er uren over om een dungeon uit te kammen, is het ook weer niet goed.
- Als je geen zin hebt om je best te doen, huur dan een paar Chinezen in om het vuile werk voor je op te knappen.
- Waar Wouter doorgaans vrij stil achter zijn PC "zijn werk" doet en niet veel meer zegt dan 'ik ga een peukje doen' en 'ik moet effe schijten', daar kwam er opeens flink wat gekwebbel achter zijn bureau vandaan.
- Helaas voor ons bleek hij niet opeens over sociale vaardigheden te beschikken, maar was hij gewoon De Sims Middeleeuwen aan het testen, en kon hij eindelijk weer eens zijn Simoliaans uitproberen.
- Of zou het toch Veendams dialect zijn geweest...
- Het gaat momenteel niet helemaal crescendo in de game-industrie. Veel publishers maken verlies.
- Op de vraag waarom er wel een Game Developers Conference is en geen Game Publisher Conference, antwoordde de organisator van de GDC dan ook dat iedereen op een publishers conference met te veel bier achter de kiezen aan de bar zou zitten te huilen.
- Klinkt als een vette party...

STARCRAFT II BREEKT RECORDS

Dat StarCraft II: Wings of Liberty vorig jaar een succesvolle launch kende is ons bekend, maar inmiddels heeft de game ook de nodige records gebroken. Even wat opmerkelijke cijfertjes op een rijtje.

* StarCraft II is de snelst verkopende Real Time Strategy (RTS) game ooit.

* Er werden 3 miljoen stuks verkocht in de eerste maand en op 9 februari 2011 stond de teller op 4.5 miljoen stuks. Dat is voor een PC only game enorm veel!

* Er zijn inmiddels meer dan 150.000 door spelers gecreëerde levels en games gedeeld via Battle.net door de StarCraft community.

* In 2010 werd het eerste, officiële StarCraft II toernooi georganiseerd in Zuid-Korea (Global StarCraft League - GSL). Met ongeveer $500.000 US aan prijzengeld, het hoogste geldbedrag in de geschiedenis van eSports.

Kortom: Ondanks dat het RTS genre aan populariteit inboet, weet StarCraft II zich met glans aan deze neergang te ontrekken. Onze Jan weet vast wel hoe dat komt...
JAN: "Het is duidelijk dat niet alleen StarCraft fans van vroeger SC II hebben gekocht, maar dat ook Blizzard fans in 't algemeen en WoW spelers de game hebben uitgeprobeerd. De naam Blizzard staat voor kwaliteit en is bijna een way of life. Dat we steevast heel lang moeten wachten op nieuwe Blizzard titels is soms voor gamers wat frustrerend maar geduld is in deze altijd een schone zaak. Ik speel zelf StarCraft II hoofdzakelijk voor de singleplayer dus ik kan niet wachten op StarCraft II: Heart of the Swarm, de opvolger van Wings of Liberty... die overigens pas in 2012 het licht gaat zien."



WE DARE? WE DIDN'T...

Nee, we durfden 'm niet te bespreken, maar vinden het wel een geili... eh, geinige game van Ubisoft: We Dare.



We Dare is een verzameling minigames waarin spelers onder andere worden aangespoord om te strippen en op de billen van medespelers te slaan.
Een ideaal spelletje dus voor gamers die wel eens een buurmeisje op bezoek hebben, of voor ingedutte stelletjes wiens seksleven wel een oppeppertje kan gebruiken, of voor bevriende stellen die voorzichtig willen proberen of een orgie tot de mogelijkheden behoort.
Wil je van dit spel toch nog graag een review lezen in de PU, stuur dan even een mailtje en geef aan welke redacteuren jij in We Dare het liefst aan het werk ziet.

"SERIOUS SAM 3 KENT GEEN COVER STRAKS, ALLEEN MAN TEGEN MAN."

Serious Sam 3 developer Roman Ribaric vindt andere FPS games voor mietjes.

POKÉMON DOET WEER MILJOENEN

Je zou zeggen dat de Nintendo DS tegenwoordig niet meer het systeem is om miljoenenhits op te scoren...

De DS is inmiddels alweer zes jaar oud, de opvolger maakt momenteel furore met zijn fancy 3D-effecten, en er was nog iets met R4-kaartjes... maar toch doet de nieuwe Pokémon (Black & White) het belachelijk goed aan de wereldwijde kassa's.
In Japan zijn er in recordtijd vijf miljoen stuks van verkocht, terwijl in de VS de teller na de eerste dag van verkrijgbaarheid ook al boven de miljoen stond.
Op moment van schrijven hebben we nog geen concrete cijfers over de Europese situatie, maar alles wijst erop dat ook bij ons weer miljoenen Pokémon over de toonbank vliegen.
Waarmee eens te meer duidelijk wordt dat de waarde van spelsystemen niet zozeer ligt in de spelsystemen zelf, maar in de games die ervoor verschijnen.



SCREENSHOT UITGEPLOZEN: MULTIPLAYER IN THIEF 4!

Wat een commotie. Wat een ophef. Wat een consternatie. We hebben het over dat ene screenshot van Thief 4 dat een tijdje terug wereldkundig gemaakt werd.



We zien op de burelen van Eidos Montreal een tester de game spelen terwijl iemand anders met een stopwatch de tijd klokt. Op zich niets bijzonders, al was Jan al uitzinnig dat er überhaupt een screenshot van zijn geliefde spel opdook.
Dat er nog grotere Thief fans rondlopen, werd wel duidelijk op diverse fora. Daar liepen de emoties in sommige gevallen behoorlijk hoog op maar het leverde ook weer nieuwe info op. Jan analyseert mee:
- Het bewuste screenshot toont waarschijnlijk de multiplayer mode van Thief 4, aangezien de timer bovenin aangeeft hoeveel minuten deze ronde nog duurt en hoeveel kills persoon X heeft gemaakt (althans dat suggereert men op internet na het screenshot te hebben vergroot).
- De game is in third-person, althans op dit screenshot. Voor vele volksstammen is dit reden genoeg om moord en brand te schreeuwen, al denk ik persoonlijk dat je kunt kiezen om te switchen tussen first- en third-person.
- Veel bezoekers misten een light gem. Het kan zijn omdat het hier een multiplayer screenshot betreft en in die mode is een gem dat aangeeft hoe goed/slecht je zichtbaar bent in het donker minder van toepassing.
- Het embleem in de vlaggen werd door sommigen opgevat als potentiële New Mechanists.
- De manier waarop het personage de boog vasthoudt, gekanteld, vinden sommigen fans te veel 'gangsta' stijl. Ik vind dat een tikje overdreven.
- De stedelijke setting oogt meer Victoriaans dan Middeleeuws.
- De gebouwen lijken behoorlijk groot waardoor door sommigen de hoop wordt uitgesproken dat de gameplay een Assassin's Creed free roaming injectie krijgt, waarbij Garrett overal op en in kan klimmen.

GAMEN = COKE?

Volgens de Britse onderzoeker Steve Pope staat twee uur gamen gelijk aan het snuiven van een lijntje coke.

Helaas gaat het daarbij niet om een vergelijking met het goede gevoel dat je volgens ingewijden van coke krijgt, maar om het feit dat je ook na het gebruik van coke meerdere uren niet kunt slapen. Bij de PU vinden we dit weer een staaltje kut onderzoek van hier tot Fukushima. Dan staat gaming ook gelijk aan zes blikjes Red Bull, kun je ook niet van slapen, of extreme rugpijn, of het beeld van Andries Knevel en Thijs van den Brink op een naaktstrand, of je schoonmoeder die bij je logeert of... affijn je begrijpt 'm wel.

SUPER MARIO 3DS

Dat er een Mario platformgame voor de 3DS zat aan te komen, wisten we al. Maar de vraag was natuurlijk: wát voor Mario platformgame?

Nintendo voert de laatste jaren twee Mario-platform series: de ene heet New Super Mario Bros. (wat dus eigenlijk de oude Mario in 2D is), de andere heet Super Mario Dinges (Sunshine of Galaxy, 3D-platformers waarin Mario alle kanten op kan lopen en springen).
Tijdens de GDC schoot Iwata de verlossende kogel door de kerk: het wordt iets in de laatste categorie. Dus een 3D-platformer waarin Mario alle kanten op kan lopen en springen.
We kregen ook al vier plaatjes van het spel te zien. En misschien viel nog wel meer af te lezen aan het logo van het spel, wat voorzien is van een staartje. Net als Mario in de NES-klassieker Super Mario Bros. 3 was voorzien van een wasbeerstaartje om te kunnen vliegen. Wordt het een 3D-remake van Super Mario 3? Aan de screenshots te zien niet, maar je weet het nooit... Eén ding is zeker: op de E3 in juni gaan we 'm spelen!



POWERSPY

- Call of Duty: Black Ops is sinds kort in de VS de meest succesvolle game ooit met 13,7 verkochte exemplaren. Dat zijn er namelijk net nog een paar meer dan Wii Play
- De Powerspy is benieuwd hoeveel van die miljoenen mensen beide games in huis hebben. Hij gokt een stuk of twaalf
- Er gaan hardnekkige geruchten dat Nintendo de 3DS van afstand uit kan schakelen als je er een flashcard in gebruikt
- Hoe dat precies in zijn werk gaat is nog niet bekend en Nintendo wil er logischerwijs ook niets over vertellen, maar als je iemand binnenkort in de bus of trein heel hard KUT hoort roepen, dan weet je wat er aan de hand is.
- Op zich heeft de Powerspy niks tegen dit soort maatregelen. Als je illegaal bezig bent, dan weet je dat je een risico loopt. Maar dan moet die actie wel met humor plaatsvinden.
- Dat Mario opeens midden in je spel in beeld verschijnt en roept 'wiiiii, itsa miiooo, you re fucked!!!', gevolgd door het bekende Nintendo riedeltje 'tadadadadadie'
- Shift en Rift, het scheelt maar twee letters en toch zou de Powerspy liever het eerste onder de leden hebben dan het tweede.
- De 3DS kan gebruik maken van Augmented Reality Games, oftewel, je richt je handheld op een huis in een straat en op je beeldscherm zie je dan meer dan je in het echt ziet. Bijvoorbeeld een tekstje van wat er in dat huis te zien is
- Maar er lopen natuurlijk ook andere objecten op straat Meisjes met borsten bijvoorbeeld
- En nu schijnt er dus een programma te komen waarmee je de borsten van die meisjes, als je er op richt, groter kunt maken op het scherm.
- Als je bij dit tietvergroten geen hoofdpijn krijgt van de 3D techniek, dan krijg je het waarschijnlijk wel van de knal die je voor je harses ontvangt als je midden op straat opeens een 3DS voor de moemmoes van een chick houdt.

POWERSPY

- Je mag dan lachen om de simpelheid van Angry Birds, er zijn inmiddels wel meer dan honderd miljoen stuks van het spelletje verkocht. En noem de Powerspy een game die in zijn eentje meer heeft verkocht.

- Moet toch een baas met een vooruitziende blik zijn geweest die besloot de game financieel te ondersteunen toen zijn developers meldden dat ze een spel wilden maken met een katapult die vogels op de huisjes van varkens afvuurt.

- BioWare heeft een gamer uit de singleplayer van Dragon Age II gebanned omdat hij op het officiele forum van de game nogal uit zijn plaat was gegaan.

- Waar bannen in de MP wel vaker voorkomt, is dit voor een SP nogal ongebruikelijk omdat een eikel in principe niemand in de SP kan lastigvallen met zijn ge-eikel. Toch deed BioWare de man in de ban.

- Dat moet dus wel een enorme eikel zijn geweest.

EEN KWART EEUW ZELDA, DUS SPELEN WE DIT JAAR ZELDA

De eerste Legend of Zelda verscheen in 1986, en dat betekent dat we dit jaar de vijfentwintigste verjaardag van Zelda gaan vieren. Hoe we dat gaan doen? Door Zelda games te spelen, hoe anders?!

De grote Zelda-klapper wordt dit jaar natuurlijk Skyward Sword voor de Wii, een spel dat zich van vorige delen zal onderscheiden door een gewijzigde bovenwereld/onderwereld structuur, verregaande motion controls en een visuele stijl die zich nestelt tussen die van The Wind Waker en Twilight Princess.
Ook niet gek wordt Ocarina of Time, de best beoordeelde game ooit, maar dan met verbeterde graphics, touchscreen en tiltfuncties, aangepaste kerkers (eerder verschenen in Master Quest) en natuurlijk dat brilloze 3D-effect waar de Nintendo 3DS garant voor staat.
Op diezelfde 3DS verschijnt dan ook nog even een andere hooggeprezen Zelda klassieker: Link's Awakening, te downloaden op de Virtual Console. En die game schijnt ook een 3D-effect te krijgen.
Meer dan genoeg Zelda voor één jaar? Nintendo vindt van niet, want ze beloven nog een paar verrassingen, waaronder eentje die Zelda fans van over de hele wereld met elkaar zal verbinden. Een nieuwe versie van The Four Swords voor de 3DS? Het zou ons niet verbazen. Nou, een beetje misschien.

THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY



Skyward Sword


Ocarina of Time 3D

"HET VERKOPEN VAN PC GAMES MAG MISSCHIEN PROBLEMATISCH ZIJN, MAAR DE CASUAL PC DOWNLOADS DOEN HET FANTASTISCH."

We nemen aan dat EA hotshot Frank Gubeau legale downloads bedoelt...

EEN GOED BEGIN...

De openingsscène/het eerste level van Homefront heeft nogal wat stof doen opwaaien vanwege de busrit waarbij je als speler geconfronteerd wordt met de gruwelen van de Koreaanse bezetter. Een goed begin is het halve werk zeggen ze wel eens, daarom vijf games die eveneens kunnen bogen op een heftige start.



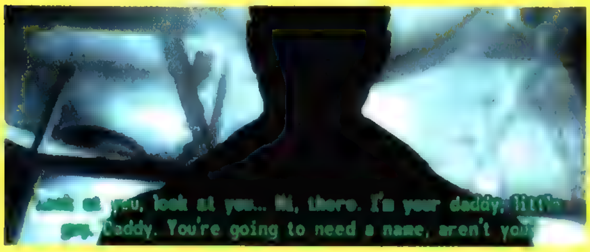
5. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Nog voordat de begincredits voorbij zijn, word je een auto ingesleurd en zie je om je heen een Arabische stad waar rellen en vechtpartijen aan de gang zijn. Na een bizarre autorit kom je aan op een plein vol joelende mannen met geweren en is het tijd voor... je eigen executie! Althans, van de zittende leider van dat land door wiens ogen je dit alles meemaakt. Heftige shit, hoor!

4. FAHRENHEIT

De grimmige opening van Fahrenheit heeft nog lang in ons hoofd rondgespookt. Een stad in de nacht, bedekt onder een dikke laag sneeuw, terwijl een zwarte vogel door de lucht vliegt en landt bij het raam van een toilet van een Amerikaanse diner. Daar zien we een man (hij lijkt bezeten) een andere man bruut vermoorden met een mes... om er snel achter te komen dat jij, de speler, de man bestuurt die net de moord heeft gepleegd! Veel tijd om van de schrik te bekomen krijg je niet want je hebt maar een paar minuten om je sporen uit te wissen en het moordwapen weg te werken voordat je wordt ontdekt. Fahrenheit was hiermee origineel en baanbrekend.





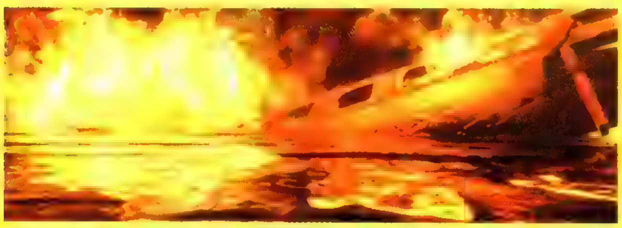
3. FALLOUT 3

De openingstune afkomstig uit een halfvergane jukebox zet meteen de toon voor de staat van de wereld in Fallout 3. Al snel wordt je verteld over het wel en wee van de atoombom en het level in Vault 101 waarna je getuige bent van... je eigen geboorte! Nog voordat je goed en wel ter wereld komt, moet je al meteen een keuze maken, nog bungelend tussen de benen van je moeder: word je een jongen of een meisje?

2. HALF-LIFE/HALF-LIFE 2

Het interactieve treinritje uit Half-Life (1) is een klassieker en heeft menig gamemaker beïnvloed. In Half-Life 2 bracht Valve een ode aan het origineel door wederom te beginnen in een trein. Bij het uitstapje wordt de grimmigheid van de situatie meteen zichtbaar: City 17 en diens totalitaire regime zetten direct de toon.





1. BIOSHOCK

Nooit eerder een man gezien die zo ontspannen het neerstorten van een vliegtuig ondergaat terwijl hij zelf in dat vliegtuig zit! Wanneer je de crash overleefd hebt, je aan land komt en afdaalt in de mysterieuze vuurtoren, duurt het niet lang voordat de eerste fabelachtige kennismaking met Rapture zich aandient. Een ervaring om nooit te vergeten.

BATTLEFIELD 3 VS MODERN WARFARE 3

In principe zou de media niet moeten hypen, maar je kent ons; wij zijn feitelijk net zulke fanatieke gamers als jullie.

En wie wordt er dan niet extreem blij van het vooruitzicht dat Battlefield 3 en Modern Warfare 3 keihard heads on gaan in november. Oké, Activision heeft nog niks bekendgemaakt over een opvolger van deel 2, laat staan een releasedatum, maar iedereen weet dat die opvolger er aankomt en ook dat de Call of Duty games altijd rond november worden gereleased. Dus die clash, die gaat er gewoon komen.

EA/DICE heeft momenteel duidelijk het initiatief. Moet ook wel als underdog, zij moeten immers aanvallen, maar het is voor Activision wel verstandig dat ze snel even wat wind uit de zeilen van BF3 halen, want die gasten van DICE bestoken het internet momenteel met echt hele fraaie filmpjes.

De Frostbite-engine toont staaltjes grafisch geweld die we nog niet eerder gezien hebben. En als de geruchten waar zijn dat Infinity Ward niet van plan is voor MW3 een nieuwe engine op te zetten, dan hebben ze op dit vlak toch echt een probleem.

En waar je bij Medal of Honor nog kon beweren dat men alles van scratch af moest opbouwen, heeft DICE met BF een langlopende en succesvolle geschiedenis op zowel SP als MP gebied.

Activision is dus echt aan zet en zal actie moeten ondernemen tegen het voortdurende dissen van EA. En iets zegt ons dat ze dat ook snel gaan doen en hard ook. Ga er daarom maar vanuit dat we binnen een maand of twee behoorlijk wat weten over de nieuwe Modern Warfare.

POWERSPY

- De meeste nieuwsberichten met betrekking tot games komen uit Engeland of de VS en zijn dus in het Engels geschreven. Nu kan de Powerspy een behoorlijk eind over de Anglicaanse grens lullen, maar toch schrok hij even toen hij te snel de kop 'Kinect Aids in 4 million...' las.
- Dat je dus straks ook nog eens rubber bij het gamen moet gaan omdoen.
- Hoewel een potje Dance Central met een in latex gegoten Cup D-dame geen slecht idee is.
- Hoe kill je een concurrerende sportserie? Gewoon door de competitie waarop die concurrent haar game baseert, op te kopen.
- UFC heeft namelijk Strikeforce, waar de meeste vechters van EA's MMA vandaan kwamen, opgekocht. Waardoor MMA 2 feitelijk geen bekende vechters meer tot haar beschikking heeft.
- Wie weet kan EA nog iets met hiphoppers doen en het dan Def Jam MMA noemen.
- Of de FIFA licentie er in moet en dat je dan als fan van club X op de digitale vuist kan met de fans van club Y. Succes gegarandeerd. Motion capturing doe je gewoon live in het voetbalstadion.
- De Powerspy is gek op realistische shooters en houdt dus wel van een potje Operation Flashpoint: Red Rising. Hij hoopt alleen niet dat de Nederlandse militairen ook naar dit spel zullen kijken. Met name niet naar het genezen van de schotwonden van je squadmembers.
- Want als dat wel zo is, hebben we straks hospiks in het veld rondlopen die een pakje verband omhoog houden boven het lichaam van de gewonde soldaat en dan wachten tot de man in kwestie geheeld wordt.
- Zou de Powerspy niks verbazen dat zo'n 'healer' dan ook nog verbaasd is wanneer er nergens een timer in beeld komt die langzaam groen volloopt.
- De mannen van Namco Bandai willen dat de opvolger van Demon Souls zo moeilijk wordt dat je er uren over doet om een paar meter verder te komen in een level.
- Kijk, dat is ook een methode om de singleplayer weer wat langer te maken.

COMMENTAAR

JJ

DE DUUR VAN DE SINGLEPLAYER

De duur van de singleplayer is vandaag de dag een hot item. Ik heb er nog eens wat hele oude PU's op nageslagen (van een jaar of acht terug) en eigenlijk hadden we het toen vrijwel nooit over hoe lang je met de game bezig was. Met een SP was je destijds dan ook gewoon dik tien uur zoet, als het al niet meer was.
Maar tijden zijn veranderd en een SP van een FPS of een action game die langer is dan zeven uur kom je weinig meer tegen. En dat vindt iedereen kut.
Nou vind ik dat in principe ook. Want hoewel ik echt een MP-man ben, speel ik toch ook graag een mooie spannende en uitdagende campaign. En ja, die heb ik steeds vaker binnen een uur of vijf à zes uit.
Beroepsmatig weiger ik echter zo maar mee te huilen met de wolven in het bos. Dat de SP's stukken korter zijn geworden is een gegeven, daar valt niks tegen in te brengen, maar voordat ik meejammer, wil ik eerst weten waarom dat dan zo is. Luiheid, onkunde, overmacht of een bewuste keuze?
Er zijn in de game-industrie een aantal factoren die de huidige lengte van een SP bepalen. Ten eerste is de game van vandaag de dag vele malen 'groter' en technologisch complexer dan vroeger. Waar je voorheen met een mannetje of dertig een dikke game kon bouwen, heb je nu echt honderdvijftig man of meer nodig, die ook nog eens veel meer moeten doen. Dat is duur en dus kun je al die gasten niet zo maar vier of vijf jaar aan een game laten werken. Dan worden de kosten veel te hoog. Ook zijn de werelden groter en opener en dus veel bevattelijker voor bugs.
Tot slot kan een game niet meer zonder multiplayer en feitelijk ook een co-op. Iets dat de developer er vroeger niet bij hoefde te stoppen. En er nog eens honderd man, alleen voor die modes bijnemen heeft geen zin, dan betaal je straks het dubbele voor een spel.
Kortom, er moeten keuzes gemaakt worden. Want ga er maar aanstaan: jullie eisen een game die grafisch en qua gameplay perfect is, een dikke MP met werkende servers heeft, een co-op bevat en het liefst binnen een maand of twee ook nog eens DLC. Dat ga je dus met een productieproces van maximaal een jaar of twee, drie en een team van honderdvijftig man niet redden.
Ik zeg hier dus niet dat het oké is dat SP's vandaag de dag korter zijn. Ook ik baal. Maar ik heb ook begrip voor de developers die niet meer kunnen voldoen aan alle eisen. Het is gewoon een gegeven waar je de komende jaren rekening mee moet houden, of je het nu leuk vindt of niet.

HOE IS HET NU MET...

FRONTIER DEVELOPMENTS?

MOETEN WE ZE KENNEN?

Frontier Developments is misschien niet een naam die meteen een belletje bij je doet rinkelen, maar toch is deze studio al meer dan zestien jaar in business. De Engelse studio wordt geleid door niemand minder dan veteraan David Braben (zie screen), een van de bedenkers en



stuwende krachten achter de moeder aller spacesims: Elite.

WAAR ZIJN ZE MEE BEZIG DAN?

De laatste jaren is het opvallend stil rond Frontier Developments op een paar releases na. De WiiWare game LostWinds kreeg goede kritieken en voor Kinect leverde het bedrijf een van de meest in het oog springende launchtitels af: Kinectimals. Maar twee eerder aangekondigde titels zijn inmiddels van de aardbodem verdwenen.

WAT IS ER AAN DE HAND?

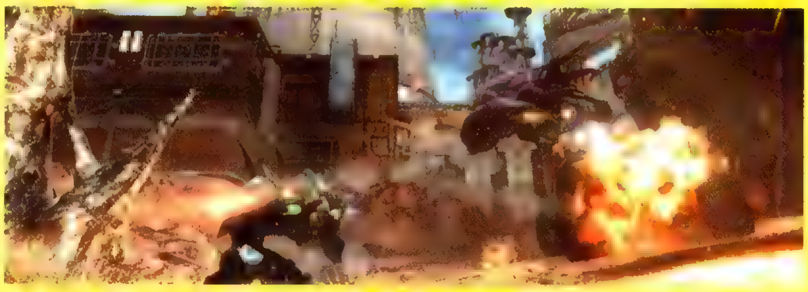
Al tijden gonst het van de geruchten rond Elite IV, maar al een jaar lang is de game niet meer onder het kopje 'in development' te vinden. Braben zelf heeft de afgelopen jaren nog regelmatig beweerd dat er een nieuw deel in de maak is, maar dat lijkt steeds onwaarschijnlijker.
Erg jammer is verder de onzekerheid die rond The Outsider hangt, een thriller die zich zou afspelen in Washington. Er zijn nog nooit ingame beelden van het spel getoond en screenshots zijn er ook niet, slechts beelden van een teaser filmpje. Volgens Braben is de game niet van de baan, maar 'bezint men zich op de toekomst van de titel'.

WAT MOGEN WE VERWACHTEN?

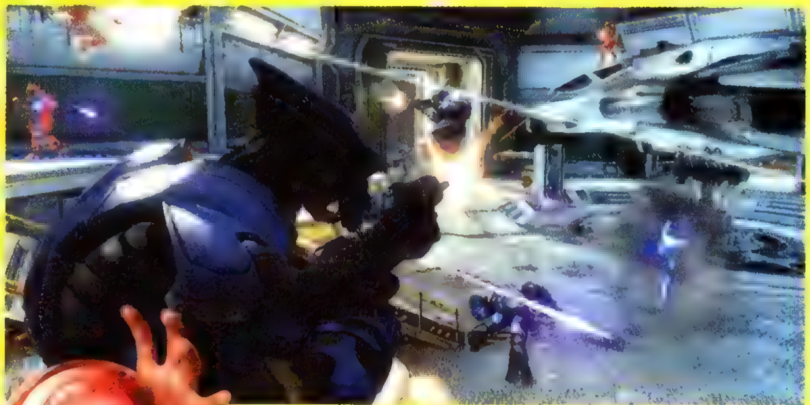
Het zou ons niet verbazen als Frontier met een Kinectimals 2 bezig is, gezien het succes van het eerste deel dat een van de best verkochte launchtitels op Kinect was. En stiekem hopen we toch nog op ooit een nieuwe Elite.

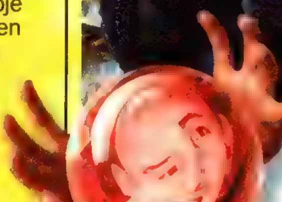
HALO: DEFIANT MAP PACK 343

Op zich zou dit stukje thuishoren in onze downloadable rubriek, maar omdat die spread al vol was en er in Opnieuws een gaatje viel, willen we jullie de bespreking van deze HALO uitbreiding niet onthouden.



Twee nieuwe multiplayer maps en eentje speciaal voor Firefight, dat krijg je als je de Defiant Map Pack aanschaft voor 800 punten. Ja, dat is bijna een tientje, maar vergeet niet dat goede maps voor Halo goud waard zijn.
En in dit geval is vooral Condemned, een battlezone in een ruimtestation dat boven Reach zweeft, een heerlijke plek om XP voor je Spartan te oogsten. Met in het midden een zwaartekrachtloos gedeelte waar gevechten vaak tot een epische climax komen en veel fijne details, is deze map wel het hoogtepunt van Defiant. Maar ook Highlands is verre van een boutmap. De kaart kent een open gebied voor vehikeldestructie, twee basissen die close combat toelaten en genoeg fijne plekjes voor snipers, dus voor elk wat wils. Het klinkt op papier als een typische map voor objective based spelletjes, maar er kan ook zeker een lekker potje Slayer of Headhunter op gespeeld worden.
Unearthed is een bruine Firefight map die ruimte biedt voor wat vehicular manslaughter en doet niet meer dan z'n ding. We hadden er liever een gewone MP map voor gehad.
Neemt niet weg dat 343 goed werk heeft afgeleverd. We hebben in ieder geval goede hoop voor de toekomst van de Halo-franchise of in ieder geval voor de verdere ondersteuning voor Reach, ook al gaat het je dik knaken kosten...





JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

NIEUWE RAINBOW SIX IN DE MAAK

Het was deze maand behoorlijk mistig en troebel in mijn Glazen Bol. Ik kwam er in eerste instantie niet uit. Ik zag allerlei rare dingen zoals een regenboog, een man met een skibril, een sluipschuttersgeweer, zes PU's netjes op een rij...
Maar ineens wist ik het! Een nieuwe Rainbow Six is in de maak en wordt binnen niet onafzienbare tijd aangekondigd! Ik heb er nu al zin in.




PRE ORDER NOW &
COME GET SOME 10TH JUNE 2011
DUKE NUKEM
FOREVER
WWW.DUKENUKEMFOREVER.COM
18
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
gearbox software
2K GAMES

SAINTS ROW: RED FACTION:

Jurjen heeft onlangs ook maar eens een frequent flyer-pasje aangevraagd. Hij is dit jaar tenslotte al een paar keer naar Londen en de VS gevlogen. Zijn laatste vlucht voerde hem naar het Amerikaanse stadje Champaign waar hij op bezoek ging bij gameontwikkelaar Volition. Daar bekeek hij hun twee jongste paradepaardjes, Saints Row: The Third en Red Faction: Armageddon.





Mijn avonturen beginnen op vrijdag-avond in een nogal smalle ruimte: kamer 204 van het CitizenM Hotel



op Schiphol. Ondanks het beperkte vloeroppervlak is alles aanwezig wat ik tijdens mijn kortstondige verblijf wens te gebruiken: douche, toilet, tv en een lekker groot bed.

Ik verblijf hier omdat mijn vliegtuig zaterdagochtend om 07.30 uur vertrekt. Dat haal je niet, wanneer je twee uur voor vertrek aanwezig moet zijn en vanuit je woning in Assen met het openbaar vervoer moet reizen.

Van Schiphol vlieg ik naar Londen, dan naar Chicago, dan naar Champaign. Vliegtuig in, vliegtuig uit, tweeëntwintig uur doe ik erover.

Champaign blijkt een stadje dat niet eens zoveel verschilt van Assen. Somber en grauw, boers, weinig te doen. Ik voel me meteen thuis, ook in suite 404



van het Homewood Hilton Hotel.

Die suite biedt aanzienlijk meer levensruimte dan de kamer op Schiphol. Er is een aparte badkamer en er zit ook een keukentje in. Op een of andere manier vind ik dat een geruststellende gedachte: dat er zich een keukentje in mijn suite bevindt.

EERSTE BLIK

Zondag is een vrije dag. Ik praat met verschillende inwoners van Champaign, waaronder de taxichauffeur, het meisje achter de kassa bij Walmart en de ober bij Radio Maria, volgens de taxichauffeur het enige goede restaurant in Champaign. Ze kennen allemaal wel iemand die bij Volition werkt.

Op maandag bezoek ik de studio van Volition



in downtown Champaign. Ik mag een eerste blik werpen op Saints Row: The Third, de voornaamste reden van mijn komst naar dit stadje.

Ik zie hoe een stoere kerel door een open stadsgebied rent en met een dropkick een zakenman tegen het trottoir schopt. Vervolgens wordt een voorzichtig voortschuifelend omaatje met een pistool in haar kruis geschoten.

"Dit is niet Stillwater maar



Steelport", zegt Greg Donovan van Volition, terwijl het omaatje kermend over de grond rolt. "En we hebben nu letterlijk voor elk wapen en elk personage in het spel een nutshot-animation."

GNIFFELEN

Ik moet afwisselend gniffelen en hardop lachen als ik zie wat je in Steelport nog meer kunt uitvreten. Gniffelen: je hoeft geen portieren meer open te trekken om auto's te jatten, maar kunt met een dropkick dwars door een autoruit achter het stuur belanden, waarbij de voormalige bestuurder aan de andere kant uit de wagen lazert.

Gniffelen: het besturen van tanks om de stad te vullen met explosies en de wrakstukken van totaal gedeformeerde wagens.

VRAAGJE AAN SCOTT PHILLIPS, SENIOR DESIGNER VAN SAINTS ROW 3

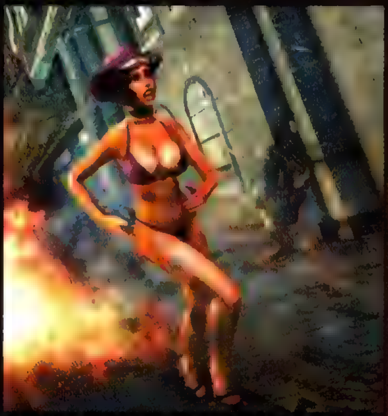
Saint Row 2 was leuk, maar ik vond het wel vervelend dat je steeds 'Respect' moest halen om toegang te krijgen tot de volgende verhalende missies. Hoe zit dat in deel 3?

Dat systeem hebben we flink aangepast, en waarschijnlijk zal het je beter bevallen. Het is nu zo dat je altijd toegang hebt tot de volgende verhalende missies, ongeacht de hoeveelheid Respect die je hebt vergaard. Natuurlijk worden de missies wel steeds moeilijker, dus kun je op een gegeven moment toch besluiten om met wat optionele missies Respect te gaan verdienen, aangezien meer Respect betekent dat je betere wapens, upgrades en helpers kunt kopen. Maar dat is dit keer dus volledig optioneel.



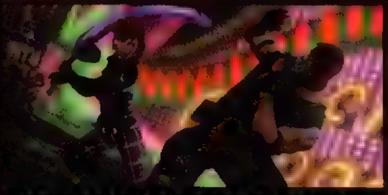
THE THIRD & ARMAGEDDON

JURJEN VERKENT DE GRENZEN VAN OPEN WERELDEN



Het lijkt een soort driedelige bikini, zo met die bijpassende hoed. Preutse vrouwen hadden vroeger ook wel driedelige bikini's, met een broekje, een bovenstukje, en een blinddoek voor hun man.

Hardop lachen: het op afstand besturen van auto's en dronevliegtuigen om chaos te veroorzaken zonder dat iemand weet dat jij erachter zit.
Hardop lachen: het oproepen van een airstrike om een bende van zo'n twintig stoere Mexicanen met worstelmaskers in een helse vlammenzee te zien vergaan.
Hardop lachen: de mogelijkheid om met een reusachtige paarse en draaiende dildo iemand in elkaar te meppen.



Die weet duidelijk niet waar dat ding voor bedoeld is. Volgens mij zit er toch een boekje met uitleg bij: 'The dildo's and dont's'.

MOOIER DAN STILLWATER

De grofheid had ik aan zien komen, maar maakt toch indruk. Dat komt waarschijnlijk doordat alles er beter uitziet dan in de voorganger. Saints Row is niet langer het lelijke neefje van GTA.
De visuele finesse van GTA IV wordt misschien niet gehaald, maar een helderdere stijl met meer detaillering, scherpere texturen en meer kleur, geven de stadse omgevingen van Saints Row 3 een veel levendigere indruk dan die in Saints Row 2. Overdreven grote explosies en subtiel aangebrachte bewegingsgolfjes tijdens snelle bewegingen geven de spectaculaire acties extra gewicht.
Maar ook zonder actie is Steelport mooier dan Stillwater.
De straten ogen alsof ze écht van asfalt of stenen zijn gemaakt. Auto's en personages worden in het wegdek weerspiegeld. De duizenden blaadjes aan de bomen bewegen subtiel in de wind. De detaillering en variatie in interieurs van de gebouwen die je kunt binnengaan, zijn zwaar indrukwekkend. Alles lijkt ook veel meer solide, robuust, werkelijk aanwezig.
Maar het beste wat ik van Saints Row: The Third te zien krijg, speelt zich hoog boven de stad af...

VLIEGTUIG

De Saints - topcriminelen en celebrities ondertussen - krijgen het in een vrachtvliegtuig aan de stok met de Belgische Syndicate-leider Felipe, zijn twee 'businesswoman'-achtige luitenanten Kiki en Viola, met ruggensteun van hun in zwarte pakken gehulde trawanten.
De confrontatie mondt uiteraard uit in een fel vuurgevecht, waarbij de halve inhoud van het vliegtuig, inclusief Shaundy (ja, ze doet weer mee, net als Johnny Gat) uit de laadruimte lazert. Aan jou de taak om achter haar aan te duiken, en tijdens je vrije val gewoon door te gaan met schieten op je vijanden, terwijl je handig de brandende autowrakken ontwijkt die ook uit het vliegtuig vallen.
Heb je Shaundy eenmaal bereikt, dan verwacht je misschien het uitklappen van een parachute en het einde van de scène. Maar nee; het vliegtuig maakt een draai en komt op je af. Jij gooit Shaundy als een stuk vuil van je af, trekt je pistolen en schiet jezelf een weg door de voorruit van het vliegtuig, om in de verschillende compartimenten nog wat gangsters neer te knallen en het vliegtuig aan de achterkant weer te verlaten.
De hele missie is één dolle achtbaanrit die ik met een stille 'wauw' op mijn lippen aanschouw. Dit gaat toch wel even wat verder dan de zoek-en-vernietig missies in Saints Row 2.



Ook in Saints Row: The Third weer heel veel 'over the cop' actie.

VRAAGJE AAN SCOTT PHILLIPS, SENIOR DESIGNER VAN SAINTS ROW 3

Noem eens iets waar we in het bijzonder naar uit kunnen kijken in Saints Row: The Third?
Het militaire leger. Die hebben 'speelgoedjes' die je nog nooit eerder in games hebt gezien, zeker niet in 'open wereld' games. En het zijn ook geen gimmicks, maar overtuigend opererende, hoogkwalitatieve wapens met vernietigende effecten. Het wordt echt dikke pret om daarmee in die open wereld te gaan experimenteren.

CUSTOM MISSIONS

Donovan: "Negentig procent van de missies in deel twee waren 'system driven'. Je moest bijvoorbeeld naar een locatie in de open stad rijden om wat figuren te vermoorden, daarbij gehinderd door tegenstanders die gewoon deden wat hun algemene gedragsprogrammering ze opdroeg. Dit keer gebruiken we echter in vijfenzeventig procent van de gevallen zogenaamde 'custom missions'. Dit zijn meer gestructureerde, lineaire ervaringen in omgevingen en omstandigheden die specifiek voor een eenmalige missie zijn gemaakt, zoals je daarnet bijvoorbeeld zag, aan boord van dat vliegtuig, en tijdens de vrije val die daarop volgde. Daarmee breken we uit de beperkingen waar we in de 'open wereld'-structuur gek genoeg vaak tegenaan liepen. We behouden in de lineaire structuur meer regie over wat de speler beleeft, zodat we die beleving ook veel meer 'over the top' kunnen maken."



ZWAKKE PLEKKEN

Ik vind het een mooie gedachte, dat een grote open ruimte meer beperkingen mee kan brengen dan een kleine, afgebakende omgeving. Het is een gedachte die aansluit bij mijn ervaringen als speler. Iedereen kent de saaie momenten in 'open wereld'-spellen, waarin je eigenlijk alleen maar bezig bent om van A naar B te komen, of juist probeert uit te vogelen waar de fuck die B zou moeten zijn.
Het is goed dat deze zwakke plek-

ken in het genre in elk geval worden erkend door de ontwikkelaars ervan. Helemaal als dat ervoor zorgt dat we in 'open wereld' spellen nu ook het soort scènes kunnen verwachten als ik daarnet heb aanschouwd. Terwijl ik probeer te verwerken wat ik zag, realiseer ik me dat Saints Row: The Third met die scène als een raket omhoog is geschoten naar de tweede positie van mijn denkbeeldige lijstje met 'must play' spellen (Zelda: Skyward Sword blijft natuurlijk op nummer één staan).

MOOI SLANK LICHAAM

's Avonds gaan we met ontwikkelaars, journalisten en pr-mensen eten en drinken in het enige goede



restaurant van de stad:
Radio Maria. Schuin tegenover me zit een Spaanse gamejournaliste die voor de verandering eens vloeiend Engels spreekt en over een mooi slank lichaam beschikt. Ze heet Julia.
Na het eten wil het grootste deel van het gezelschap nog ergens anders verder zuipen. Ik ook. We belanden in een gesloten bar die speciaal voor ons wordt geopend. De rekening is voor THQ, dus alle gelegenheid om de duurste whisky's en cocktails eens te proberen. Een Franse journalist heeft duidelijk wat te veel gehad: hij valt steeds op de grond. Samen met Julia heb ik het ook wel naar mijn zin.



Ik spreek nog een aangeschoten iemand van Volition die hartstochtelijk vertelt over Saints Row. Hij heeft het vooral over de vele 'what the fuck' momenten en 'over the top' shit die Saints Row: The Third tot het geweldigste spel op aarde gaan maken.
'Over the top', dat is Saints Row natuurlijk altijd al geweest. Ondertussen geloof ik wel dat de derde Saints Row dit idee weer een paar stappen verder gaat voeren.

NEGER IN PONYPAK

De wapens worden groter en bruter, net als de tegenstand die je gaat ondervinden. Die tegenstand komt niet alleen van de maffia-achtige personages van het Syndicate, maar ook van het leger militairen dat zich op een gegeven moment in de bendestrijd mengt.
Het 'open wereld' concept krijgt een fris perspectief door de nieuwe manieren waarop je je door die wereld verplaatst. Je neemt bijvoorbeeld vijanden onder vuur terwijl je op een kluis staat die door een helikopter uit een bankgebouw wordt getild, of terwijl je in een riksja wordt voortgetrokken door een old skool pimpneger in een ponypak die praat met een zangerig autotune effect. Tegelijk zorgen de zogenaamde 'custom missions' ervoor dat de actie dichter wordt samengepakt, dat je niet meer zo ver hoeft te lopen of te rijden voordat je een 'what the fuck' moment beleeft. De mannen van Volition beloven in elke missie zo'n 'Holy Shit, I can't believe I'm actually playing this'-moment.
De impressies van de dag galmen na in mijn hoofd terwijl ik aan het tollende einde ervan door een schier eindeloos lange gang naar mijn hotelkamer zwalk.





VRAAGJE AAN SCOTT PHILLIPS, SENIOR DESIGNER VAN SAINTS ROW 3

Wat zou je willen zeggen tegen de lezers van ons blad die GTA wel te gek vinden, maar Saints Row na een keertje proberen hebben opgegeven?
Ik denk dat de markt voor 'open wereld' games groot genoeg is voor verschillende spellen. En ik denk dat Saints Row dingen biedt die je niet in andere 'open wereld' games zult vinden. Een goed werkende, compleet voelende co-op-ervaring, bijvoorbeeld. En ook: over the top fun. Alles in het spel is erop gericht je zoveel mogelijk plezier te laten beleven. Doe wat je wilt doen en geniet van het crazy-ass-verhaal. Geheid dat je de volgende dag met vrienden en collega's staat te praten over de gestoorde dingen die je de vorige dag hebt beleefd.



LINEAIRE GANGENSTELSELS

Dinsdagochtend arriveren we om 11.00 uur weer bij Volition. Dit keer om Red Faction: Armageddon te bekijken. Op de gang kom ik wat bekende gezichten van de vorige avond tegen. We knikken naar elkaar. Ik zie in hun kleine oogjes een mix van 'dat was tof, hè?' en lichte schaamte. Ik vermoed dat zij bij mij hetzelfde zien.
Tijdens de presentatie van Armageddon blijkt meteen de grootste verandering met de voorganger Guerrilla: het hoofdavontuur speelt niet langer in een open wereld maar in lineaire gangenstelsels.
"Dat besluit is niet lichtvaardig genomen", zegt Jim Boone,



de producer van Volition die al ruim tien jaar aan de Red Faction-spellen werkt. "We hebben er lang over gepraat. We vroegen ons af: wat vinden mensen het leukste aan Red Faction? Dat is natuurlijk het feit dat je zo'n beetje alles kunt vernietigen wat je ziet. Toen vroegen we ons af: en wat vinden ze het minst leuk? Volgens ons het feit dat je soms een tijdje moet zoeken, rennen of rijden om het volgende sloopbare object te bereiken. Daarom besloten we die tussenstukken eruit te halen, en de leukste stukken te bundelen tot een meer lineaire en gefocuste spelervaring."

MAGNET GUN

Dus het team van Red Faction was ook al tegen de beperkingen van een open wereld aangelopen, bedenk ik me, terwijl ik de eerste missie van Armageddon speel. Ik voltooi drie missies van het hoofdavontuur, en vraag me af of een terugval op een lineaire spelstructuur wel de beste manier is om met die beperkingen om te gaan.
Doordat er al zoveel games van die structuur gebruik maken, lijkt en voelt Armageddon nogal hetzelfde als 'die andere games'. En dat kon je van voorganger Guerilla toch niet zeggen.
Gelukkig zijn er nog steeds wel elementen die Armageddon van de concurrentie onderscheiden. Zoals het inmiddels bekende vermogen om alles wat door mensenhanden is gemaakt te kunnen vernietigen. Nieuw is dat je dat dit keer ook kunt doen met de Magnet Gun, die je twee verschillende doelwitten met nietsontziende kracht naar elkaar toe laat trekken. Ander onderscheidend punt is je 'Repair'-vermogen, waarmee je vernietigde objecten weer kunt laten verschijnen.

INWISSELBARE ALIENS

Je verricht je sloopwerk dit keer niet op het oppervlak van Mars maar in het binnenste van die planeet. Je tegenstanders zijn geen mensen



Deze scherpschutter kon uitstekend mikken. Hij scoorde ongeveer een 8.9 op de schaal van richters...



Tot z'n grote teleurstelling viel hij net voor de theaterronde af bij het veelbekeken programma 'Schrik-factor'.

maar aliens. Nogal inwisselbare aliens, moet ik zeggen. Ze zijn er in rode, groene en blauwe varianten, en passen goed bij de inwisselbare gangenstelsels die je moet doorlopen.
Waarom heeft Volition de geweldige, goed beoordeelde mix van een open wereld en totale destructie uit Guerilla niet verder gevoerd, desnoods door deze te combineren met de 'custom missions' die in Saints Row worden gebruikt voor een meer gefocuste spelervaring?
Het heeft te maken met de verkoopcijfers, ontdek ik tijdens de lunch in hamburgerrestaurant Jim Gould, gevestigd direct onder de twee verdiepingen van Volition.
Eén van de ontwikkelaars van Red Faction vertelt me dat van Guerilla 'slechts' anderhalf miljoen exemplaren zijn verkocht. "Nee, daar waren we niet tevreden mee. Mensen voelden zich waarschijnlijk niet zo aangesproken door de mix van totale vernietiging en een open wereld. Ze dachten misschien dat het om een techdemo ging, of zo. Terwijl het spel toch zoveel meer was dan dat."

ANGRY BIRDS 3D

Na de lunch speel ik wat spelvarianten die me enthousiaster krijgen dan het hoofdavontuur van Armageddon.
De Ruin mode wordt binnen Volition wel gekscherend 'Angry Birds 3D' genoemd, nog niet eens zo'n gekke manier om duidelijk te maken wat er leuk aan is.
Het is de bedoeling binnen een minuut zoveel mogelijk schade te veroorzaken in vijandloze gebieden vol gebouwen, bruggen, torens en explosieve tonnen. Net als in Angry Birds schenkt het grote voldoening dit te doen door kettingreacties te veroorzaken, waarbij de ene toren tegen de andere toren valt. Het experimenteren met de Magnet Gun is in deze spelvariant echt geweldig. Met donderend geraas laat ik explosieve tonnen naar torens vliegen en ren ik snel verder om twee enorme gebouwen tegen elkaar aan te laten denderen.
Vervolgens snijd ik nog even door een toren in de achtergrond met een laserwapen.
De sandbox-achtige opzet in deze spelvariant doet terugverlangen naar die van Guerilla, merk ik.

MULTIPLAYER

Dan de multiplayer. Ik verwachtte er niet veel van, maar ook hier blijken de diverse destructieve mogelijkheden de bodem te leggen onder een aangenaam chaotische ervaring.
We spelen met vier spelers co-op Defend, tegen marsmannetjes die in genummerde golven ons kamp aanvallen.
Totale chaos en destructie, mensen die monsters met de Magnet Gun bij me vandaan trekken, gebouwen die voor mijn neus langs vliegen, en hup, daar knallen twee marsmannetjes tegen elkaar, dankzij de Magnet Gun van een teamgenoot. Het levert een achievement op: 'Martian Matchmaker'.
Het Repair-vermogen blijkt in dit speltype ook goed van pas te komen, bijvoorbeeld om weggeschoten dekking te repareren, of bij het beschermen van het object dat de tegenstander probeert te vernietigen.
De beste momenten van Red Faction: Armageddon blijken in de extra spelvarianten te zitten.

GROTE EN KLEINE RUIMTES

Het is woensdagochtend en tijd om uit Champaign te vertrekken. De keuken heb ik niet gebruikt, maar het was fijn dat hij er was.
Als ik mijn koffer moet pakken, ben ik mijn mapje met reisgegevens kwijt. Dat mapje vind ik na lang en bijna wanhopig zoeken in de badkamer, schuin achter het toilet.
Mijn gedachten dwalen vijf dagen terug in de tijd. Het lijkt een eeuwigheid geleden dat ik in de smalle hotelkamer van het CitizenM Hotel op Schiphol verbleef.
Ik herinner me hoe ik daar vanuit de douche tv kon kijken en bedenk dat ik in die smalle ruimte waarschijnlijk niet snel iets kwijt zou raken.
Grote open ruimtes of kleine ruimtes, ze blijken beide hun voors en tegens te hebben.
Volgens mij heeft Volition ontdekt dat je heel mooie ervaringen kunt smeden door grote open ruimtes met kleinere ruimtes te combineren. Waarbij de speler het ene moment alle ruimte krijgt om zich uit te leven, en het volgende als door een trechter naar een strak geregisseerde 'what the fuck' beleving wordt geperst.
Jammer dat dit inzicht wel in Saints Row: The Third maar niet in Red Faction: Armageddon is gebruikt.



Hij flipte helemaal toen ie te horen kreeg dat hij bij de schiettent op de kermis niet z'n eigen wapens had mogen gebruiken.

VERWACHTING

Wat de derde Saints Row betreft is het nog even afwachten of Volition de complete game uiteindelijk net zo mooi, veelzijdig, over the top en zonder bugs kan presenteren als ik in Champaign kreeg voorgespiegeld. Maar ik heb goede hoop.
Wat Red Faction: Armageddon betreft ben ik minder enthousiast. Er wordt naar mijn smaak toch een stapje terug gezet nu de game niet langer in open omgevingen maar in ordinaire gangenstelsels speelt. Het experimenteren met vernietiging, Magnet Gun en Repair-vermogens spreekt zeker tot de verbeelding, maar te weinig om de game op mijn verlanglijstje te krijgen.

+ Saints Row gaat weer compleet 'over the top'.
+ Ik heb me prima vermaakt in Champaign.
− Red Faction: Armageddon zet een stapje terug.

JURJEN

SAINTS ROW: THE THIRD
XBOX 360 / PS3 / PC
VOLITION / THQ
NAJAAR 2011

RED FACTION: ARMAGEDDON
XBOX 360 / PS3 / PC
VOLITION / THQ
31 MEI 2011


THERE IS LIFE ON MARS.


PRE-ORDER NU EN ONTVANG
DE COMMANDO PACK
ALLEEN BIJ:
RED FACTION
ARMAGEDDON
18
www.pegi.info
BREAKING 3.6.11
REDFACTION.COM
PS3
PlayStation
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD-ROM SOFTWARE
THQ

ZIT ER NOG LEVEN IN D

2011 wordt zonder enige twijfel het jaar van de shooter. Niet eerder buitelden er zoveel schietgrage genrebroeders over elkaar heen. En de belangrijkste (Battlefield 3, Modern Warfare 3) moeten nog komen.
Maar vlak ook de Westerse RPG niet uit. Dit genre drukte al in de eerste maanden een stevige stempel op dit gamejaar. Zo zorgden Mass Effect 2 (voor PS3) en Dragon Age II voor een lekker beginnetje, en met titels als Dungeon Siege III, Hunted: The Demon Forge, Torchlight II, The Witcher II: Assassins Of Kings, The Elder Scrolls V: Skyrim en, wie weet, Diablo III wordt de fantasy minnende, met zwaarden zwaaiende, bijlen klievende en magie gebruikende speler op zijn wenken bediend. Toch pakken zich volgens Jan donkere wolken samen boven enkele van deze titels...



The Elder Scrolls V: Skyrim

Toen Wouter eind vorig jaar naar Parijs vertrok om Dungeon Siege III te spelen, vroeg hij zich al hardop af: 'waarom zou je dit in godsnaam willen spelen?' Dat had niet zozeer met Dungeon Siege an sich te maken, als wel met het genre, dat van de dungeon crawler.
Zet die tegenover grootschalige, meeslepende games als Dragon Age en The Elder Scrolls en je voelt meteen waar de schoen wringt. Zitten gamers nog wel te wachten op spellen waar je uren en uren en uren en uren achter elkaar monsters neerslaat maar voor de rest eigenlijk niet zo heel veel anders doet? Zeker als je dergelijke gameplay vergelijkt met de nadruk die BioWare op personageontwikkeling en vertakkende verhaallijnen legt, lijkt verveling al snel op de loer te liggen. Of neem Bethesda dat met hun "ga, en doe maar wat je wilt" de speelwereld bijna tot kunst verheven heeft. Kan de gemiddelde dungeon crawler daar nog wel tegenop?

PU POLL

De Poll die we half maart op pu.nl hebben gehouden, spreekt wat dat betreft boekdelen. We stelden bezoekers van pu.nl de vraag: "verslavende, klikken tot je ons weegt action-RPG's of een non-lineaire RPG met meer keuzevrijheid?"
De uitkomst van de poll liet aan duidelijkheid weinig te wensen over. Er werd verreweg het meest gestemd op de optie 'The Elder Scrolls, Mass Effect, Dragon Age en The Witcher... dat zijn RPG's anno nu'. Maar liefst zestig procent ging voor deze keuze wat wel aangeeft hoezeer deze games leven en hoe dergelijke RPG's jullie na aan het hart liggen. Natuurlijk zijn spellen als The Elder Scrolls, Mass Effect, Dragon Age en The Witcher alle vier ook weer totaal verschillende op zichzelf staande rollenspelen, maar ze hebben hun unieke werelden, veel ruimte voor karakterontwikkeling, sterke personages, plottwisten en vooral keuzevrijheid met elkaar gemeen.



The Witcher II



Dungeon Siege III

"HET GENRE IS LINKS EN RECHTS INGEHAALD."

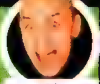
IN EEN NOTENDOP

In de wereld van de RPG's heb je talloze subgenres en spin-offs maar de dungeon crawler



Dragon Age II

JAN VINDT...



JAN

Sacred 1 en 2, Divine Divinity, Beyond Divinity, Titan Quest, Dungeon Siege I en II, Loki: Heroes of Mythology, Torchlight, Diablo 1 en 2... ik heb ze allemaal gespeeld en ik heb nog steeds een zwak voor spellen als deze.
Tegelijkertijd is het genre wel links en rechts ingehaald en hebben met name BioWare en Bethesda de wereld van de Westere RPG de afgelopen jaren aangenaam opgeschud.
Dus als ik moet kiezen ga ook ik voor de RPG's met (quasi) open werelden, meer keuzevrijheid en personages die je blijven verrassen en intrigeren. Zelfs Diablo III moet van goede huize komen om tegenwicht te bieden aan een Skyrim of Mass Effect 3. Maar als iemand het kerkerkruiper genre weer opnieuw op de kaart kan zetten, is 't Blizzard wel.

E DUNGEON CRAWLER?

JAN BESCHRIJFT DE STAND VAN ZAKEN



Dungeon Hunter: Alliance

is over het algemeen vrij duidelijk te herkennen. Je beziet de actie schuin van boven; in vaktermen ook wel isometrisch perspectief genoemd of bird's eye view. Vervolgens stuur je je held of heldin richting honderden, duizenden vijanden en is het hakken en toveren tot je er bij neervalt. Op deze manier doorkruis je vele gebieden, bossen, kerkers, crypten, kastelen en grotten, onderweg nieuwe uitrustingen, wapens en goud bij elkaar graaiend. Dat is de kerkerkruiper in een notendop.

CREDITS

Toch moeten we de dungeon crawler wel de nodige credits geven. Wat Blizzard met Diablo in 1996 heeft neergezet, is nog altijd een mijlpaal voor het genre. Niet voor niets verschenen er in de jaren daarna talloze Diablo klonen die feitelijk exact hetzelfde deden als Blizzard's spel, alleen dan in andere settings. Het toen nog aan PC voorbehouden genre was uitermate verslavend, en bovendien zien we nog altijd heel veel invloeden van de kerkerkruiper terug. De hack & slash actie, het uitbouwen van je talent tree, de verschillende personages met hun plus en minpunten… allemaal ingrediënten uit de (PC) dungeon crawler die we heden ten dage nog terugvinden in onze MMO's. Dat World of Warcraft en straks The Old Republic zo lekker werken en voor heel veel mensen zo snel op te pakken zijn, komt omdat de basisbesturing zo simpel en eenvoudig is. En die is rechtstreeks geïmporteerd van de dungeon crawlers uit de Diablo school. In een recensie van Torchlight, dat in 2009 verscheen maar recent uit »

JURJEN VINDT…

JURJEN

Met alle respect voor oude en achterhaalde spelgenres (daar ben ik namelijk dol op), maar de dungeon crawler is een oud en achterhaald spelgenre. Zeker afgezet tegen de 'open wereld' RPG, een genre dat door zijn voortschrijdende technologische en [illegible] ontwikkelingen steeds interessanter wordt, en van alle avontuurlijke spelgenres waarschijnlijk het meest progressief is. Het is niet voor niets dat ik ondanks mijn verbondenheid met Japanse RPG's, ook al zo'n ouderwets en achterhaald spelgenre, in mijn vrije tijd dingen als Dragon Age en Mass Effect ben gaan spelen. Het gevoel je eigen verhaal te smeden in grenzeloos ogende werelden levert onvergetelijke ervaringen op.



Diablo



Torchlight





Risen

» is gekomen als XBLA game voor de Xbox 360, vatte een recensent het verslavende klikken en looten van dergelijke games goed samen: 'het is heerlijke bezigheidstherapie.'

PU POLL 2

Als we even teruggaan naar de poll, zien we dat de dungeon crawler nog wel gewaardeerd wordt: ruim twaalf procent van de ondervraagden speelt zowel crawlers als open wereld RPG's en bijna tien procent geeft aan Diablo hoog te hebben zitten. Slechts vijf procent geeft echter aan een echte voorkeur te hebben voor de kerkerkruiper en dat staat toch wel in zeer schril contrast met de zestig procent die voor de openwereld RPG's kiest met meer keuzevrijheid.
Inmiddels zien de makers van dungeon crawlers zelf ook wel in dat ze met meer moeten aankomen, en sommigen spelen daar ook op in. Dungeon Siege III kent bijvoorbeeld talloze einden en kleine vertakkingen: niet zo vreemd met Obsidian aan het roer, een studio die gezien kan worden als overduidelijke volgeling van BioWare. En Hunted combineert rauwe, meer in your face hack & slash actie met stoere Unreal engine graphics tijdens het doorploegen van de kerkers. Bovendien is de open wereld RPG niet altijd automatisch een garantie voor succes! Games als Two Worlds en Risen spelen duidelijk leentjebuur bij The Elder Scrolls maar komen qua niveau, zowel inhoudelijk als commercieel, niet in de buurt van Bethesda's titels.

OPPASSEN

Natuurlijk zijn gamers niet allemaal hetzelfde. We hebben niet allemaal de behoefte om Call of Duty en GTA te spelen en (gelukkig) zijn er nog genoeg gamers die hun kick halen uit een RPG waarin je tweehonderd uur ronddwaalt en in iedere kroeg met twaalf mensen praat of allerlei minigames speelt.
Toch moeten de makers van kerkerkruipers scherp blijven en oppassen. De dungeon crawler als een uitstervend genre bestempelen gaat te ver, maar in een tijd dat iedere game een hit moet zijn, is de voorkeur voor welk type RPG het merendeel van de gamers wil, inmiddels overduidelijk. ✪

Westerse RPG kalender

Wanneer komt wat nou precies uit? We zetten de Westerse RPG's voor dit jaar nog even netjes voor je op een rijtje en doen meteen een korte headsup voor 2012.

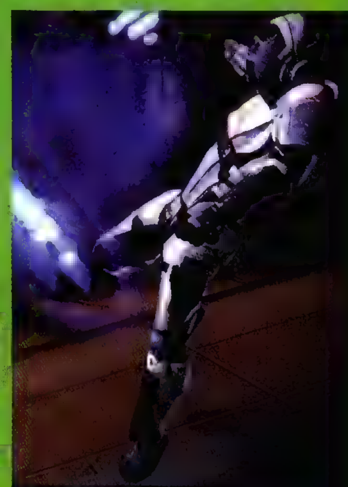
- Torchlight (verscheen in 2009 voor PC), is nu beschikbaar als erg straffe XBLA game
- The Witcher II: Assassins of Kings (PC) - 17 mei 2011
- Dungeon Siege III (PC / PS3 / Xbox 360) - 27 mei 2011
- Hunted: The Demon's Forge (PC / PS3 / Xbox 360) - 3 juni 2011
- Darkspore (PC) – april 2011
- Torchlight II – (PC) - juli 2011
- The Elder Scrolls V: Skyrim - 11 november 2011
- Diablo III - (PC) : 2011/2012?
- Kingdoms of Amalur: Reckoning – (PC /PS3 / Xbox 360) – 2012
- Risen 2: Dark Waters (PC / PS3 / Xbox 360) – 2012
- Fallout 4 (PC / PS3 / Xbox 360) – op zijn vroegst 2012



Hunted: The Demon's Forge

OPEN WERELD & KEUZEVRIJHEID?

Natuurlijk zijn jullie al in de pen geklommen om ons een gepeperde brief te sturen naar aanleiding van dit artikel. Want, hoe durven we, Mass Effect is namelijk geen openwereld RPG! Het spelt kent zeer lineaire missies, enkel de volgorde waarin je ze speelt ligt deels open...
We horen het jullie al zeggen. Klopt, al is Mass Effect bij uitstek een voorbeeld van een game waarin je zoveel mogelijkheden hebt om aan je personage (goed of slecht) te schaven en gedurende het verhaal beslissende emotionele keuzes te maken... dat is niet te vergelijken met de zeer lineaire strooptochten en hak- en maaifestijnen van de dungeon crawler.
Dergelijke keuzes en bepalende beslissingen ga je straks ook weer terug zien in The Witcher II en Skyrim. Het begint haast (de) standaard te worden...



Mass Effect 2

WOUTER VINDT...



WOUTER

Laten we eerlijk zijn, beste jongens en meisjes, dungeon crawlers en moderne, westerse RPG's staan als puppies tot wolven, Charmander tot Charizard, als de cro-magnon mens tot Captain Picard. Natuurlijk ga ik Diablo III spelen, dat ben je als gamecriticus gewoon aan jezelf verplicht en bovendien wordt dat (waarschijnlijk/hopelijk) de nieuwe evolutie in kerkerkruipers, en misschien prop ik Dungeon Siege III ook nog wel in mijn PC. Maar zodra TES: Skyrim op de deur klopt, of Mass Effect 3 een vroege release krijgt, drop ik die games alsof ze heet zijn; snel en met wapperende handen.
Maar goed, ik vind het genre wel een stuk boeiender dan de gemiddelde Call of Doetie.



Two Worlds II

F.E.A.R. 3

JAN KRIJGT KIPPENVEL

Dat Alma geen lieverdje was, werd in de eerste twee delen van F.E.A.R. al duidelijk. In F.E.A.R. 3 is het meisje met de gitzwarte haren echter kwaadaardiger dan ooit en worstel je ook nog eens met je eigen demonen… letterlijk! Kortom; het wordt weer een gezellige boel in deze horror-shooter.



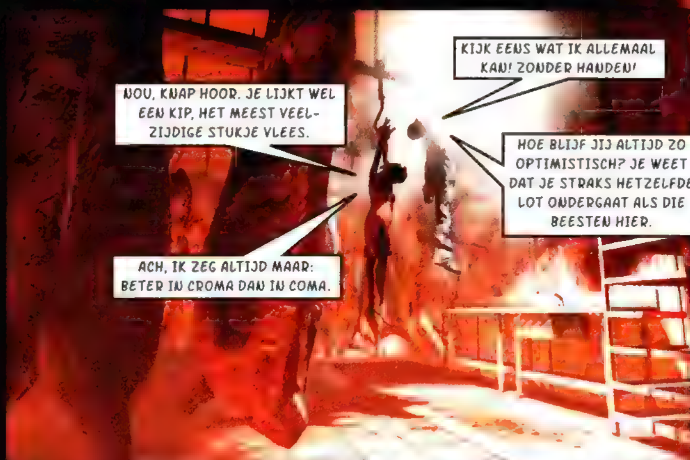
Met die hand kan je echt alles qua trucjes en magie. Hij heeft 'm zelfs een naam gegeven: Hand Kazan.

Het bezoeken van een toilet in first-person shooters is meestal niet meer dan je eigen alter ego checken in de spiegel (blijft leuk), alle kranen open draaien en wc's doorspoelen (omdat het kan) en sinds kort, met dank aan Duke Nuke Nukem, daadwerkelijk even je blaas legen in een urinoir.
In de F.E.A.R. serie, en dus ook in het derde deel, ga je in spaarzaam verlichte wc's op zoek naar munitie terwijl je weet dat je dingen gaat tegenkomen die je eigenlijk helemaal niet wil tegenkomen. Plassen bloed, opengereten lichamen waarvan de darmen naar buiten bungelen, voorbijschietende schaduwen en geestverschijningen die je, ook na twee eerdere games, nog steeds kippenvel bezorgen.
F.E.A.R. 3 haalt veel van dezelfde trucjes uit als deel 1 en 2 deden, maar het werkt nog steeds.

RANZIGE REPLAY

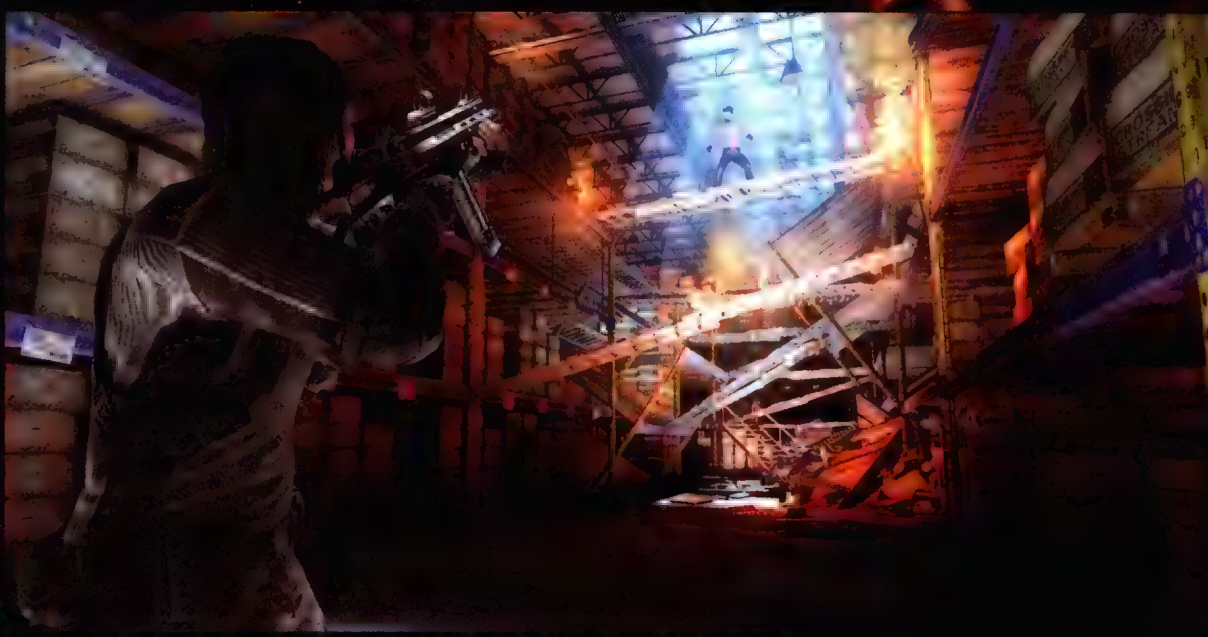
Als speler kruip je in de huid van Point Man uit het origineel. Je bent gevangen genomen door Armacham soldaten die fanatiek je gezicht aan het verbouwen zijn in een verhoorkamer. Uit de dood opgestaan is daar echter de geest van je dode broer, Paxton Fettel, die op geheel eigen wijze to the rescue komt.
De sinistere Fettel doet in de singleplayer campagne dienst als verteller en gids, in de co-op mode kun je hem zelf spelen waarbij de andere speler als Point Man door het leven gaat.
Sinds kort weten we echter ook dat wanneer je de game in je eentje speelt, Paxton Fettel beschikbaar komt als speelbaar karakter en te ontgrendelen is aan het einde van ieder level dat je eerst als Point Man hebt doorlopen.
Samengevat kun je de game dus doorspelen als Point Man én als Fettel én in co-op als beide personages. En dan is er ook nog multiplayer. De game heeft dus op voorhand al een behoorlijke replay value.
Bovendien kent Fettel een totaal andere gameplay middels telekinese, het overnemen van vijanden en 'het schieten met rode bolletjes', zoals Jurjen het eerder verwoordde in PU #204.
In de zeven levels tellende previewcode van F.E.A.R. 3 kon ik





EEN VERVELENDE JEUGD?

F.E.A.R. 3 kent een hoofdstuk waar ik eigenlijk niks over wil verklappen maar waar ik erg van onder de indruk was.
Het is een level waarin je nog meer te weten komt over Point Man en Fettel, een level waarin ze teruggaan naar hun jeugd. De game flirt op dat moment overduidelijk met Silent Hill maar doet ook denken aan een van de allerengste momenten uit de gamehistorie: het fameuze Cradle level uit Thief: Deadly Shadows. Brrrr.



Da's nou leuk voor ons hardcore gamers; een subtiel eerbetoon aan de eerste Donkey Kong.

echter niet met Fettel spelen, dus die laat ik voor nu even rusten. Wel vind ik het jammer dat diezelfde Fettel zeer sinister wordt neergezet, inclusief mysterieuze stem, maar dat Point Man de hele game zijn kaken op elkaar houdt en geen woord zegt.

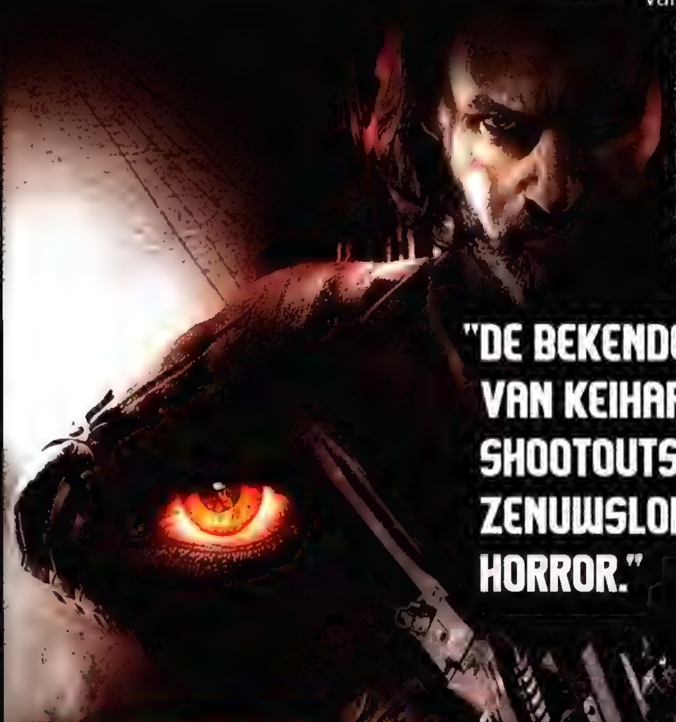
CULTUS

De combinatie van intense shootouts met Armacham soldaten enerzijds en de confrontatie met horror, freaks en andere demonische (?) wezens heeft nog weinig aan kracht ingeboet, al is het, eerlijk is eerlijk, niet meer zo heel bijzonder als in deel 1. Toch wist de game me af en toe flink te laten schrikken en merkte ik dat ik behoorlijk verkrampt de Xbox 360 controller in mijn knuisten hield.
Het Store level dat Jurjen al eerder zag, kon ik nu in z'n geheel doorspelen en de fanatieke Cultus leden zijn inderdaad geen lieverdjes. Op zich heb je ze redelijk snel omgelegd maar het feit dat ze als ze op de grond liggen, soms ineens 'tot leven' komen, zette me een aantal keer op het verkeerde been. Ze zijn ook fanatiek, die Cultus gasten. Ze sprinten recht op je af en hakken vol overgave met bijlen, machetes en knuppels op je in.

ARMACHAM

Hoe anders zijn de shootouts met de Armacham en Replica soldaten. Deze zijn zwaarbewapend, goed georganiseerd en in grote getale aanwezig. Tijdens deze shootouts dien je ook gebruik te maken van het coversysteem. Je kunt overigens niet achter ieder muurtje of iedere omheining dekking zoeken, maar veelal maakt de game wel duidelijk wanneer het kan. Van cover naar cover sliden, er overheen jumpen, vanuit cover vijanden op de korrel nemen... het is allemaal noodzakelijk om te overleven, al komt de slow-motion mode in dergelijke situaties ook altijd van pas. Ik had wel het idee dat de vertragingstijd iets korter was dan in de vorige games, en ik heb ook geen mogelijkheid gezien om de slow-motion balk uit te bouwen naar verschillende niveaus. Was leuk geweest, denk ik.





"DE BEKENDE MIX VAN KEIHARDE SHOOTOUTS EN ZENUWSLOPENDE HORROR."

HUIDIGE STAAT

'Leuk' is trouwens niet echt het goede woord voor F.E.A.R. 3. Begrijp me niet verkeerd, ik heb me absoluut vermaakt, maar de sfeer en de vibe in deze game zijn mistroostig, op het wanhopige af.
Alma is boosaardig en beschermt haar ongeboren baby ten koste van alles en iedereen. Het gevolg is dat in de stad waar de game zich afspeelt, de staat van beleg is afgekondigd. Armacham troepen moorden alles en iedereen uit en hebben grote delen van het gebied onder controle. Aan de hemel tekenen zich steeds dreigendere, rode wolken af, helse wezens lijken de 'normale' wereld binnen te dringen en snelwegen en spoorlijnen met treinstellen storten in elkaar. Te midden van deze sinistere setting dien jij je staande te houden en schiet je menig geweermagazijn leeg.

VRAGEN

Tegelijkertijd belooft F.E.A.R. 3 de losse eindjes van deel 1 en 2 aan elkaar te knopen, en dat was ook hard nodig. F.E.A.R. 2 was erg ondui-delijk en fragmentarisch qua verhaal en ook na het spelen van F.E.A.R. 3 bleef ik nog met veel vragen zitten. Dat laatste had overigens meer met de staat van deze early build te maken en het feit dat ik de speelbare levels niet in chronologisch volgorde doorliep.
Qua gameplay zit het in ieder geval meer dan snor, al moet je geen wereldschokkende nieuwe zaken verwachten. F.E.A.R. 3 biedt de bekende mix van keiharde shootouts en zenuwslopende horror en die heeft me in ieder geval opnieuw gegrepen.





Het is wel erg heftig allemaal. Zou me niks verbazen als die game een FEARtig + rating zou krijgen.

BETER VERHAAL?

F.E.A.R. 2 werd over het algemeen wat minder enthousiast ontvangen dan het origineel en dat had onder andere te maken met het ontbreken van een goed uiteengezet verhaal.
Om de boel deze keer wat bevredigender in te kaderen, werden de legendarische horror meester John Carpenter (Halloween) en de horror strip- en scriptschrijver Steve Niles (30 Days of Night) aangetrokken.
In hoeverre hun medewerking meer betekent dan twee mooie namen op de aftiteling, zal blijken als we straks de volledige game kunnen spelen.

VERWACHTING

F.E.A.R. 3 heeft me weer intens aan mijn stoel weten te nagelen en ik kijk uit naar het eindresultaat. Met de brute actie en de horror zit het wel goed, nu maar hopen dat men de ontknoping ook bevredigend weet neer te zetten.

- + Intense shootouts en nog intensere horror.
- + Dikke wapens.
- + Sfeer en wanhoop.
- − Verhaal nog steeds een beetje vaag.
- − Point Man zegt geen woord.



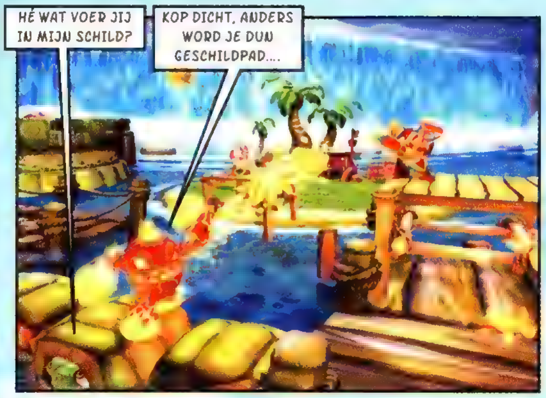
JAN

F.E.A.R. 3
PC / PS3 / XBOX 360
DAY 1 STUDIOS / WARNER BROS INTERACTIVE
25 MEI 2011

SKYLANDERS

SPYRO'S ADVENTURE

Spyro dreigde langzamerhand te vervallen tot een tweederangs platformheld, maar plotseling is het paarse draakje terug én heeft hij meer dan dertig vriendjes meegenomen. Jan zag Spyro in Londen letterlijk tot leven komen via de magische Portal of Power. Oeoeoeoeoe!



Spyro, rakker; waar was je de al die tijd? Oké, in 2008 verscheen nog Dawn of the Dragon maar dat spel werd maar lauwtjes ontvangen, en hetzelfde gold eigenlijk voor de voorgangers A New Beginning en The Eternal Night.
Nadat Insomniac na drie prima PlayStation 1 games de franchise overhevelde en zelf verder ging met Ratchet & Clank, heeft de serie nooit meer het niveau van weleer gehaald. Of Skylanders dat beoogde niveau wel gaat halen, is nog niet te zeggen, daarvoor was de presentatie te kort, maar dat Activision commercieel gezien goud in handen heeft, durf ik nu al wel te stellen. Games en toys komen hier namelijk op zeer slimme wijze samen.

PLOEF!

Het werkt als volgt: je hebt de game, je hebt de Portal of Power (een ronde, lichtgevende portal die je via een USB op je spelcomputer aansluit) en je hebt drie plastic actionfigures: Spyro, Trigger Happy (een klein opdondertje met twee pistooltjes) en Kill Grunt (een visachtig wezentje met een harpoen/waterpistool).
In de game begin je met Spyro. Aanvankelijk kan Spyro nog niet zo heel veel maar door vijanden te verslaan, schatten te verzamelen en puzzels op te lossen, vergaar je ervaring. Deze wissel je in voor nieuwe vaardigheden en wapens, zoals de mogelijkheid tot vliegen of een sterkere vuurstraal uit je keel.
Na een tijdje komt Spyro bij een gang vol vijanden en voorwerpen die zijn kant op rollen. Op dat moment plaats je Kill Grunt (de fysieke figurine) op de Portal of Power en 'ploef', binnen een seconde is Spyro veranderd in Kill Grunt. Diens harpoen kan objecten van veraf kapot schieten en zijn waterspuit kan groepjes bad guys van dichtbij onschadelijk maken.



Kijk eens naar die ogen van die beesten! Die hebben aan de schildpaddo's gezeten.

MEER DAN 30 POPPETJES

Iedere poppetje en dus ieder gamepersonage heeft unieke skills, alsook plus- en minpunten. Bovendien huisvest ieder poppetje een chip die alle ingame progressie opslaat. De figurines onthouden dus de wapens, de skills en het level dat jij in het spel met hen tot dan toe behaald hebt.
Aangezien er meer dan dertig figurines beschikbaar komen, kun je op je vingers natellen dat de makers spelers verleiden om aanvullende poppetjes aan te schaffen. Dit geeft niet de alleen de gameplay meer diversiteit, het zorgt er ook voor dat je bepaalde delen van de wereld kunt bereiken waar je met je 'standaard' trio niet kunt komen.

"DIT WORDT ABSOLUUT EEN NAJAARSHIT"

Dit klinkt een beetje gemeen, maar ontwikkelaar Toys for Bob bezweert dat je de hele singleplayer campagne, alsook de diverse multiplayer PvP modi met enkel Spyro, Trigger Happy en Kill Grunt kunt spelen. Maar natuurlijk gaan (jongere) gamers meer poppetjes willen. Het is net als met voetbalplaatjes of Pokémon: 'spaar ze allemaal!'

CO-OP & DELEN

Het is daarom goed om te weten dat je de game op ieder moment ook coöperatief kunt spelen. Zet een tweede figurine op het magische portaal en 'plof!', je speelt met een vriend(in). Bovendien kun je jouw figurines meenemen naar iemand anders die de game ook heeft om in diens savegame verder te spelen.



En wat deze heeft geslikt, weet niemand. Het waren in ieder geval geen smart drugs...





Naast een deel van de singleplayer, toonde men een Arena PvP mode. Het idee is simpel: kies je kampioen en knok tegen elkaar in een afgebakende arena vol vallen, goodies en wapen upgrades. Je kunt dit beide met één personage doen, maar je kunt ook meerdere figurines inladen zodat je een heus tagteam creëert!

PSN TRILOGIE

Ben je een retrogamer en wil je de oorsprong van Spyro ervaren? Dat kan. De eerste drie Spyro games zijn voor weinig binnen te hengelen op PSN. Grafisch inmiddels flink gedateerd, maar als platformspellekes nog altijd best te pruimen.

VERWACHTING

Skylanders: Spyro's Adventure is briljant bedacht. Het is duidelijk dat het spel gericht is op een jongere doelgroep maar dit wordt een najaarshit, dat voel je op je klompen aan. En ik moet bekennen dat ik erg gecharmeerd ben van de collectible poppetjes.

- ➕ Toys en game worden één.
- ➕ Instant co-op en uitwisselen figurines.
- ➕ Meer dan dertig poppetjes.
- ➖ Lengte singleplayer met 'slechts' drie meegeleverde figurines onduidelijk.



JAN

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
PS3 / XBOX 360 / Wii / 3DS / PC
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
HERFST 2011

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

JAN IS EEN MODERNE COWBOY

Dat er een derde Call of Juarez game aan zat te komen, had Jan allang in zijn Glazen Bol gezien, maar dat The Cartel zich in de moderne tijd zou afspelen, daar had hij niet op gerekend...



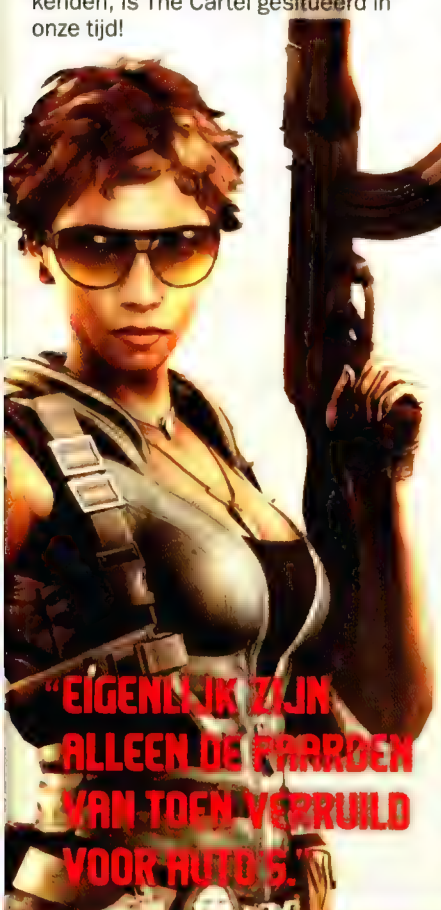
Zo, da's een stoere gast. Ik las trouwens dat heel stoer zijn, de beste manier is om een hartaanval te voorkomen. Er is dan geen hart dat je durft aan te vallen.

Techland is een ontwikkelaar met vele gezichten. De Polen die hun hand niet omdraaien voor een race-game (Nail'd, Xpand Rally), deden onlangs veel stof opwaaien met de superbe trailer van de later dit jaar



Ze parkeren hun auto's nog wel alsof het paarden zijn...

te verschijnen zombiegame Dead Island, maar we kennen ze toch vooral van de twee eerdere Call of Juarez delen.
Maar waar de eerste twee delen nog een vertrouwde Western setting kenden, is The Cartel gesitueerd in onze tijd!



"EIGENLIJK ZIJN ALLEEN DE PAARDEN VAN TOEN VERRUILD VOOR AUTO'S."

SAMENWERKEN

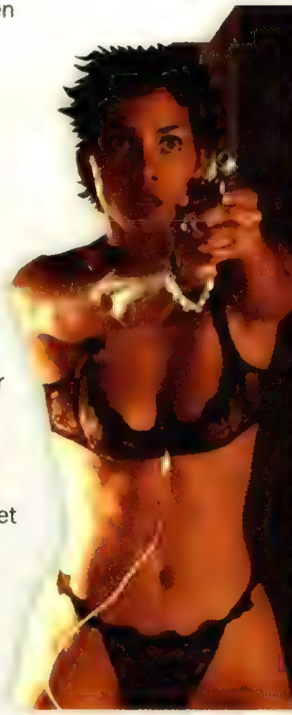
Toch zijn er volgens de makers genoeg raakvlakken tussen het Wilde Westen en het Amerika uit The Cartel, zeker waar het (de grensgebieden rond) Mexico betreft. Ook in de moderne tijd zijn er zat boeven, schietgrage gekken en lopen er nog genoeg corrupte cops rond. Eigenlijk zijn alleen de paarden van toen verruild voor auto's. Tja, zo kun je het ook bekijken.
Hoe dan ook, het achtergrondverhaal schetst een zoektocht naar een drugskartel dat in verband wordt gebracht met een bomaanslag op een Amerikaans overheidsgebouw. Drie totaal verschillende personen moeten noodgedwongen samenwerken en dat leidt tot heel wat spanningen, stoere oneliners en clichématige situaties, maar gelukkig ook tot alleraardigste gameplay.

CO-OP VOOR DRIE MAN

De drie personages waar je mee op stap mag, zijn de cynische oude rot in het vak Ben McCall (inderdaad, familie van de McCalls uit de eerdere games), de gladde praatjesmaker DEA-agent Eddie Guerra en FBI-agente Kim Evans.
De drie personages hebben stuk voor stuk verschillende motieven maar qua gameplay maakt het niet uit met wie je speelt. Ze hebben niet, zoals in de vorige CoJ delen, afwijkende skills. Wel beleven ze het verhaal af en toe vanuit een ander perspectief.
Zo is er een level waarin de twee hoofdrolspelers de derde speler moeten redden die omsingeld is door vijanden. Afhankelijk van met wie je speelt, ben je de reddende engel, dan wel de vloekende, op versterking wachtende persoon. Helemaal interessant wordt het als je weet dat de game speelbaar is in co-op voor drie man volgens drop in, drop out. Ieder moment kan een tweede of derde speler de rol van je computergestuurde sidekick(s) overnemen. Samen een deur openbeuken, elkaar cover geven of delen in de concentration mode, de bekende slow-motion uit Call of Juarez, is een stuk leuker met vrienden. Of wat te denken van woeste achtervolgingen waarbij de een plankgast en stuurt, en de andere twee met guns een vluchtende auto onder vuur nemen? Over een paar maanden mag je het allemaal zelf uitproberen, dus trommel alvast maar twee triggerhappy maatjes op...



Sommigen van die gasten zijn zo in en in slecht. Die ademen ook niet, maar houden de zuurstof in gijzeling.



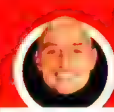
KIM EVANS IS... HALLE BERRY?

Het kan bijna niet anders of de makers van CoJ: The Cartel hadden Halle Berry voor ogen toen ze het personage Kim Evans bedachten. En dan met name in haar rol van Ginger Knowles uit de film Swordfish. Check zelf maar.

VERWACHTING

Als popcorn shooter zal CoJ: The Cartel zijn weg naar liefhebbers van de eerste delen wel vinden, met name door de toevoeging van co-op voor drie spelers. Toch lijkt er iets van de rauwe charme van de vorige delen verloren te zijn gegaan met de stap naar de huidige tijd.

- + Drie verschillende personages, drie verschillende standpunten.
- + Drop in, drop out co-op voor drie spelers.
- − Ik mis de stoffige saloons, de prairies en de oude blaffers.



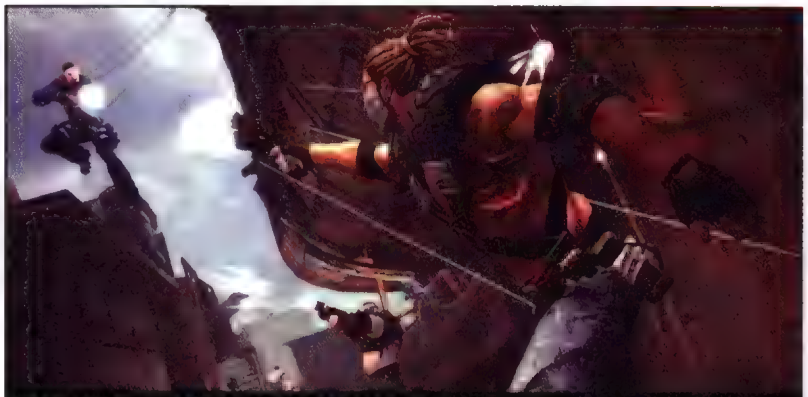
JAN

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
PC / PS3 / XBOX 360
TECHLAND / UBISOFT
ZOMER 2011

BRINK

JURJEN IS EEN MEDIC

Op zo'n tien kilometer boven de Noordzee, op weg naar Londen, voelt Jurjen zich als Kuifje op weg naar Afrika. Waarbij Afrika staat voor een duistere, gevaarlijke plaats die allesbehalve kan worden aangemerkt als zijn natuurlijke habitat. Om het even specifiek te maken: hij is onderweg naar de teambased shooter Brink.


Jurjen: "Wij mannen zijn gemaakt om te schieten."

"Wat Brink anders maakt dan andere schietspellen? Nou, bijvoorbeeld dat je in ons schietspel niet hoeft te schieten", zegt Edward Stern, Lead Writer van Brink. "Je kunt de hele campagne van beide kanten voltooien zonder ook maar een schot te lossen."
Stern is het met me eens dat vast niemand dat gaat proberen. Maar dat het mogelijk is, merk ik als ik Brink speel met zeven andere journalisten, verdeeld over twee teams. Ik ben de Medic. Ik draag weliswaar een vuurwapen, maar heb het tot mijn voornaamste taak gemaakt om strijdende teamgenoten te versterken met Health Buffs en gevallen teamgenoten op te lappen met Revive Syrings.
'Thanks man', 'Thank you sir', hoor ik de personages in het spel steeds roepen. Stern: "We zijn tenslotte een Engelse ontwikkelaar. Dus leek het ons wel aardig als de speler automatisch voor zijn hulp wordt bedankt. Maar de werkelijke beloning is natuurlijk de XP die je met dat soort teamwerk verdient."

GAPEN

Wie denkt dat ik iets tegen schietspellen heb, raakt de roos. Ik heb iets tegen schietspellen, namelijk dat je constant aan het schieten bent. Die steeds weer herhalende shootouts met soldaten in gebouwen en achter kisten; vroeger vond ik ze geweldig, maar de laatste jaren moet ik ervan gapen.
Op het eerste gezicht is Brink dan ook helemaal niets voor mij, want het spel zit vol standaard shootouts met soldaten in gebouwen en achter kisten. Op het tweede gezicht is Brink echter wel iets voor mij, omdat het spel de dingen die je naast schieten kunt doen even goed beloont. Misschien nog wel beter.
Stern: "Je krijgt maar een klein beetje XP voor het doden van vijanden. We tonen aan het eind van een missie niet eens het aantal kills. Het spel moedigt echt op alle manieren aan om de objectives na te streven. Dáár help je je team verder mee, dáár verdien je de meeste XP mee. Zodat je na afloop van een potje de tofste personages, beste vaardigheden en stoerste wapens kunt kopen voor het volgende potje."

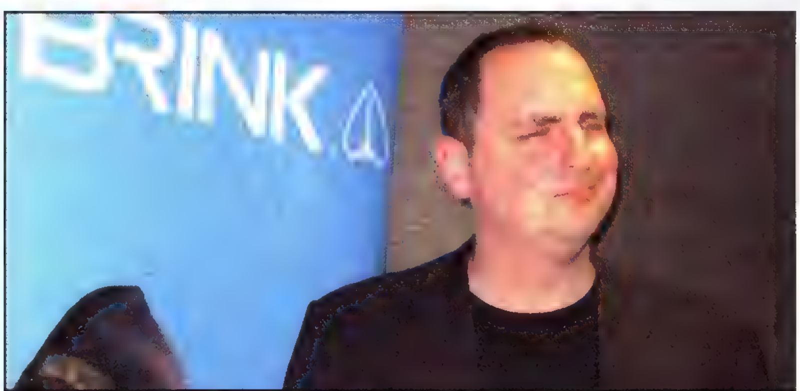
DYNAMISCHE MISSIES

Als ik omhoog druk op de richtingsknop, verschijnt er een lijstje objectives die ik kan uitvoeren om mijn team verder te helpen. Dat kan zijn: het ophalen van een gewond persoon, het uitschakelen van een energiebron of het openen van een deur. Het zijn dynamische missies die mee veranderen met de situatie op het strijdveld, met bovenaan steeds het individuele speldoel dat de beste ondersteuning biedt aan het overkoepelende teamdoel (meestal iets beschermen of begeleiden, of juist veroveren en kapot maken).
Wanneer ik zo'n individuele missie heb gekozen en voltooid, word ik bedolven onder immense hoeveelheden ervaringspunten.
Na afloop van de - overigens mede door mijn toedoen glansrijk gewonnen - partij, gebruik ik die ervaringspunten om een breder personage te kopen. Ik koop ook toegang tot de Lazarus Grenades, die iedereen in het bereik van de explosie genezen. Ik blader nog even door duurdere vaardigheden voor Medics, zoals Self Ressurection, waarmee de health van je personage automatisch herstelt en Adrenaline Boost, het vermogen teamgenoten korte tijd onkwetsbaar te maken.

> **"DAAR ZIJN ZE! VUUR! HOOR IK KUIFJE ROEPEN IN MIJN HOOFD."**

WISSELEN

Wie inmiddels het schrikbeeld voor ogen staat van het vastzitten op een eenmaal ingeslagen weg, kan die vrees laten varen. Bij elke comman-



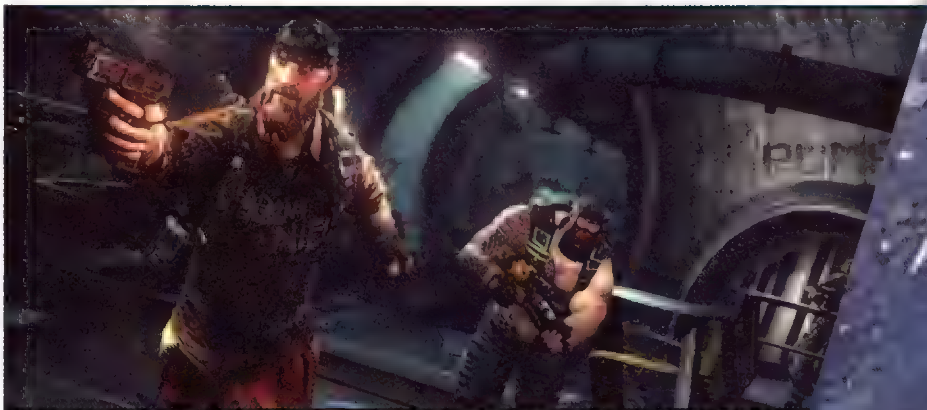
Edward Stern: "We willen het spel voor iedereen zo leuk en toegankelijk mogelijk maken."



OOK GESPEELD: HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Geloof het of niet, maar tijdens mijn dagtripje naar Londen speelde ik ook nog een dik uur Hunted: The Demon's Forge van Inxile Entertainment, een spel dat in juni wordt uitgebracht door Bethesda.
Het is een wat oubollig ogende action-RPG waarin alles draait om de samenwerking tussen twee hoofdpersonages: een kale krijger met een zwaard en een halfnaakte mevrouw met een boog.
Dingen die mij tijdens het spelen frappeerden waren de hoge moeilijkheidsgraad en de vele shooter-achtige projectielwisselingen tussen bogen, ballista's en magiespuwende handen, waarbij ik vaak gedwongen werd vanuit dekking te strijden.
Game Director Maxx Kaufman: "We maken geen game voor casuals maar een hardcore action game. Snel, moeilijk, met de intensiteit van een shooter, maar ook strategische diepgang. Als je in je eentje speelt moet je de vaardigheden van je twee personages steeds doordacht combineren om verder te komen. En als je co-op speelt moet je ook goed communiceren, anders zul je heel vaak sneuvelen."
Beweringen die ik na een uurtje co-op spelen met een binnensmonds brabbelende Tsjechische journalist en een haperende headset volmondig kan beamen.

SMART
Naast de uiteenlopende mogelijkheden om je team van dienst te zijn, biedt Brink nog een interessant aspect om het spelen te veraangenamen: SMART. Deze afkorting staat voor Smooth Movement Across Random Terrain, wat erop neerkomt dat je zeer soepel op en over de diverse obstakels in het speelveld kunt bewegen. Met de SMART-knop ingedrukt ren je vanzelf over een hekje of op een kist, zolang je je blikveld maar gericht houdt op de plaats die je wilt bereiken.



Binnen een potje van zo'n twintig minuten kun je wisselen tussen rollen als Medic, Soldier, Engineer en Operative.



dopost in het spel kun je wanneer je maar wilt van functie veranderen. Dus staat niets je in de weg binnen een potje van zo'n twintig minuten naar hartenlust te wisselen tussen rollen als Medic, Soldier, Engineer en Operative.
Zelf ga ik in mijn rol als Medic de vuurgevechten trouwens ook zeker niet uit de weg. Ik begin zelfs weer wat ouderwetse handigheid op te bouwen in het flanken van mijn tegenstanders.
"We willen het spel voor iedereen zo leuk en toegankelijk mogelijk maken", zegt Stern. "Als je alleen maar zin hebt om op dingen te schieten, geweldig, ga je gang. Je hoeft je niet te bekommeren om het verhaal, niet om de missies, nergens om, je kunt gewoon gaan rennen en schieten. Maar als je niet zo goed bent in schietspellen, dan kun je ook een Medic worden, of een Engineer, die dingen kan bouwen en repareren, teamgenoten munitie toewerpt en mijnen onklaar maakt. Als je dat goed doet, verdien je veel meer XP dan je schietende collega's; je wint in feite het spel voor ze."

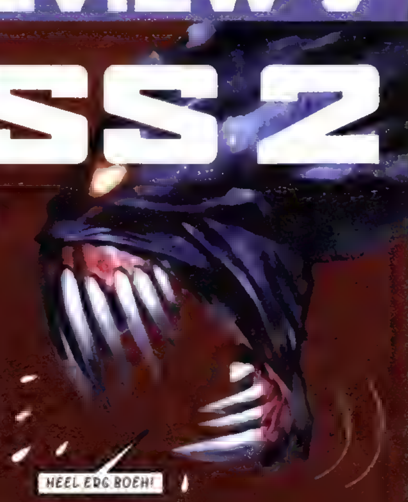
OERINSTINCT
Ik werp vanaf een brug een Lazarus Grenade om twee gevallen makkers tot leven te wekken, en achtervolg hun moordenaar om die in de rug te schieten. Schieten, ik begin er steeds meer lol in te krijgen.
En dan moet ik voor de tweede keer die dag denken aan een stripboek dat ik als kind kapot heb gelezen: Kuifje in Afrika. Kuifje schoot voor zijn lol een kudde gnoes overhoop, en opende ook het vuur op leeuwen en olifanten. Het mooiste vond ik het plaatje waarin hij een chimpansee in de rug schoot. 'Daar is 'r een! Vuur!' riep hij daarbij.
Via een sluipweggetje heb ik de flank van de tegenstander bereikt. 'Daar zijn ze! Vuur!' hoor ik Kuifje roepen in mijn hoofd. Ik knal de drie man in het gebouw aan gort voordat ze doorhebben achter welke kist ik zit.
Er springen tranen van geluk in mijn ogen. Ik voel een oerinstinct opborrelen en overzie ineens de hele wereldgeschiedenis, culminerend in één inzicht: wij mannen zijn gemaakt om te schieten.
Met tintelende handen en suizend hoofd zet ik koers naar een Command Post om in een Soldier te veranderen. ✪



Het spel beloont de dingen die je naast schieten kunt doen even goed, misschien nog wel beter.


Snelste weg naar de Games Industrie
Start
Introductie games en development.
Beginner
In staat om de basis van game design en ontwikkeling in praktijk te brengen.
Experienced
Aantoonbaar portfolio waarbij je zo de games industrie in kan gaan.
Droombaan
Maak van je passie je beroep
JOUW GAME!
www.GAMESMAKEN.com
Je eigen game ontwerpen en maken,
samen met de echte game pro's!

THE DARKNESS 2



JAN ZIET EEN DEMONISCHE SEQUEL

Al zijn de The Darkness comics hier minder bekend dan in Amerika, de gelijknamige game kreeg in 2007 heel wat handjes op elkaar. Ook Jan viel destijds als een blok voor de combinatie van gitzwarte humor, demonisch geweld en first-person shooter gameplay. Zorgt het vervolg opnieuw voor aangename huiveringen?



Het was jammer dat het pand van 2K Games in Breda niet beter verduisterd kon worden want The Darkness 2 is een spel dat je eigenlijk in het donker moet spelen, vooral omdat de grimmige, donkere stijl van de graphics dan nog beter tot zijn recht komt. Tijdens de actievolle stukken valt het niet direct op, maar tijdens de wat rustige exploratie momenten zie je heel duidelijk de wat dikkere lijntjes om de personages en voorwerpen heen. Op deze manier willen de makers het spel en de comic nog dichter bij elkaar brengen. Het is dus niet alsof er een 'comic' filter over een bestaande engine heen is getrokken; alles is vanuit de art direction tot stand gekomen. Neem daarbij de kracht van Digital Extremes' eigen Evolution Engine en je krijgt een spel dat er simpelweg fantastisch uitziet, waarbij met name de lichteffecten voor een fenomenale sfeer zorgen.

SPELEN MET VIJANDEN

The Darkness 2 is een direct vervolg op het origineel: Jackie Estacado is Don en hij en zijn clan hebben behoorlijk wat vijanden. De demonische krachten van The Darkness huizen nog steeds binnenin Jackie en dat is maar goed ook want die zul je meer dan ooit nodig hebben. Een lelijke, kreupele bad guy wil koste wat het kost The Darkness krachten voor zichzelf hebben en stuurt een legertje onderknuppels op Jackie af. Tja, en dan vraag je natuurlijk om een brute afstraffing. De besturing lijkt in dit deel een stuk intuïtiever waarbij de shooter actie met wapens en de combat met de bekende demonische "armen" tegelijkertijd plaatsvindt. Het mooie van je twee tentakels is dat ze beide verschillende 'persoonlijkheden' hebben. Als twee duivelse, vuilgrijzende slangen hebben ze beide hun eigen taak: de linker tentakel pakt dingen en vijanden op, de rechter hakt ze doormidden. Verorbert de linker een hart uit het lijk van een baddie, dan steken bij de rechter bijvoorbeeld tijdelijk messen uit zijn kop waarmee hij nog bloederiger slachtoffers kan maken. Vijanden die veraf staan, sleur je weg met je linker tentakel, waarna de rechter zijn kop eraf rukt en weghapt als een lekkere snack. Daarnaast kun je ook de omgeving gebruiken om je vijanden te bestoken. Pak met je linker tentakel een stang op, prik die door de adamsappel van je slachtoffer heen en spies 'm tegen een muur. Of ruk een deur uit een auto en hou die met je tentakels voor je als een schild, terwijl je ondertussen je uzi's leegt. Het is ook in dit tweede deel weer een genot om zo te spelen met je wanhopige vijanden...

"EEN BETER GESTROOMLIJNDE, ACTIEVOLLERE, GRUWELIJKERE ERVARING."



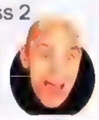
DARKLING ALS SIDEKICK

In The Darkness beschikte je over meerdere typen Darklings, in deel 2 is dat er maar een. Dat is een bewuste keuze van de makers die je te midden van alle hectische actie niet te veel willen afleiden met bijzaken. De Darkling die zich hier aandient is gedurende het grootste gedeelte van de game je sidekick. Hij praat met een heerlijk Engels cockney accent, draagt een gevilde kat op zijn kop als hoofddeksel en becommentarieert de actie met heerlijke oneliners ('this is gonna be a bloodbath!'). De Darkling is je trouwe metgezel die de omgeving verlicht, hints geeft en op zoek gaat naar munitie. Ik ben nu al dol op dat gekke beest.

VERWACHTING

De eerste kennismaking met The Darkness 2 smaakte absoluut naar meer. In alles lijkt The Darkness 2 een beter gestroomlijnde, actievollere, gruwelijkere ervaring te gaan bieden, zonder de unieke feel en gitzwarte humor van het origineel los te laten. Oftewel: Embrace The Darknesssssssss!

- + Meer actie, minder stealth, hetgeen beter past bij je gruwelijke krachten.
- + Grafische stijl is zeer fraai.
- + In het land der eenheidsworst shooters, is The Darkness 2 een verademing.
- − Houdt de game stand te midden van het najaarsgeweld?



JAN

THE DARKNESS 2
PC / PS3 / XBOX 360
DIGITAL EXTREMES / 2K GAMES
Q4 2011





OP BEZOEK BIJ: SPELONTWIKKEL

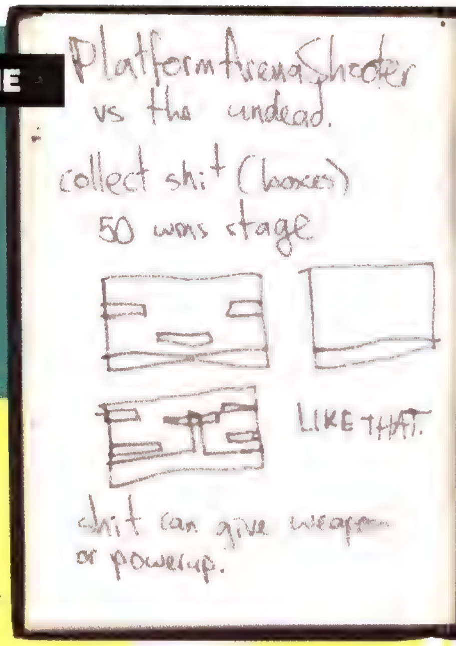
Ze leerden elkaar twee jaar geleden kennen via hun studie gamedesign aan de HKU. Ze werden niet meteen vrienden (Jan Willem: "Ik vond jou eerst echt supervervelend." Rami: "Ja, ik jou ook."), maar kregen op een gegeven moment toch wel een beetje respect voor elkaars werk. Jurjen ging in Utrecht op bezoek bij Vlambeer, een onafhankelijke spelontwikkelaar bestaande uit twee personen.



» "We willen de dingen doen die we graag willen doen", begint Rami het gesprek, daarom hebben we in september 2010 Vlambeer opgericht."
Jan Willem: "Als er morgen iemand aanklopt die ons twee miljoen geeft om een bepaalde, vastomlijnde game te maken, bedanken we daar beleefd voor. We willen gewoon lekker aan kunnen kloten. En maken waar we zin in hebben."
Rami: "We kunnen doen wat we willen, en mogen alle fouten maken. Geheel zonder financiële risico's, omdat er geen financiën zijn."
Rami (22) is de programmeur en zakelijke kracht van Vlambeer. Jan Willem (20) is de creatieve geest achter hun games.
"We contrasteren nogal", zegt Jan Willem. "Rami speelt Triple A games en drinkt altijd cola, terwijl ik van wazige indie-games en bier hou."
Super Crate Box is de eerste officieel door Vlambeer uitgebrachte game. Met dit gratis PC-spelletje zetten de twee heren zich meteen stevig op de kaart van de wereldwijde indie-scene.

ZO BEGIN JE EEN GAME

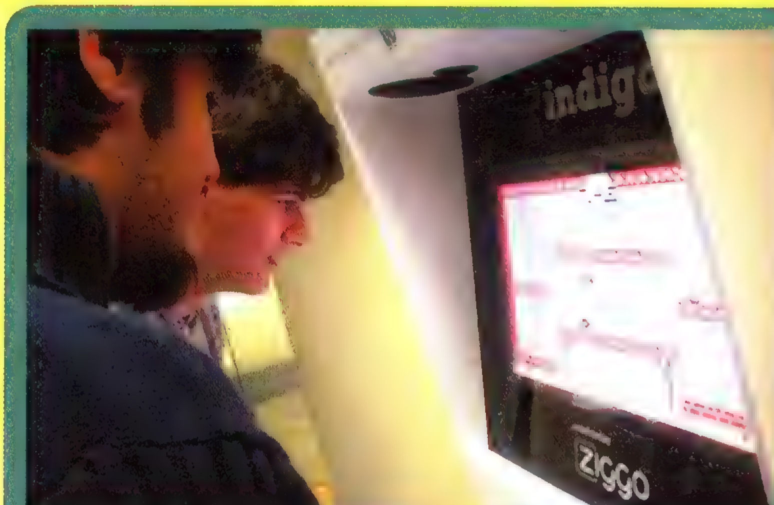
Uit het ideeënboekje van Jan Willem vissen we deze pagina waarop hij de eerste plannen voor Super Crate Box schetste. Jongens en meisjes die het ook eens willen proberen: zo begin je dus een game. Gewoon een beetje krabbelen.



LOF

Volgens IGN is Super Crate Box het beste gratis PC-spel van 2010. Gamasutra zette het op nummer vijf van hun top 10 met beste indie-games van 2010, boven titels als Limbo en Minecraft. Edge riep Super Crate Box uit tot beste Friday Game of 2010, wat dat dan ook moge betekenen.
Natuurlijk heb ik het spelletje zelf ook even geprobeerd en ik moet zeggen: de lof is verdiend.
Super Crate Box is simpel op een goede manier. Je kunt in een klein platformleveltje lopen, springen en schieten. Je schiet op monsters, maar krijgt daar geen punten voor. Je krijgt punten door kistjes te pakken. En nu komt de grap: elke keer als je een kistje pakt, krijg je een ander wapen. Welke? Dat weet je pas als je 'm hebt.
"Beginnende spelers zijn altijd blij als ze de Dual Pistol krijgen, want die schiet twee kanten op, maar als de wat grotere monsters verschijnen,

"GAMES KUNNEN ZOVEEL MEER ZIJN DAN EEN TIJDVERDRIJF."





Jan Willem (links): "Ik denk dat met gameplay veel meer mogelijk is dan nu wordt gedaan."

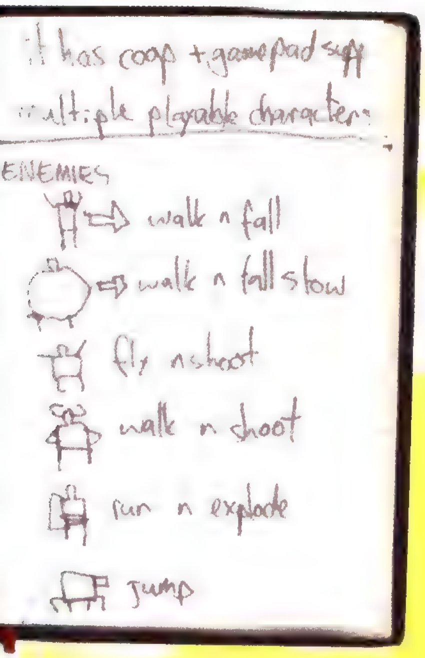
VLAMBEER WERKT AAN SERIOUS SAM

Het volgende spel dat we van Vlambeer kunnen verwachten, is Serious Sam: The Random Encounter.
Deze turn-based RPG maken ze in opdracht van uitgever Devolver Digital die daarmee de aandacht wil vestigen op de derde 'echte' Serious Sam game.
Ondertussen heeft Vlambeer ook nog plannen voor een verbeterde versie van Super Crate Box, met onder andere een multiplayerstand die ze voor zichzelf al uitgebreid hebben getest in de 'WINNITRON-arcadekast' die op de begane grond van Game Garden staat (zie screen).

AAR VLAMBEER



JURJEN SPREEKT EEN GEDREVEN DUO



komen ze er al snel achter hoe crap die Dual Pistol is", lacht Rami.

GLITCHHIKER

Dat hun talent verder reikt dan Super Crate Box, bewezen Rami en Jan Willem tijdens de Global Game Jam. Dit is een jaarlijks terugkerende wedstrijd waarin teams in 48 uur een game in elkaar moeten flansen. Het thema van 2011 was 'Uitsterving'. De eerste prijs werd gewonnen door het spel Glitchhiker van team Aardbever, met Rami en Jan Willem in de gelederen.
Waar de meeste teams kwamen met dino's of andere beesten die in het spel wel of niet moesten uitsterven, maakten zij een spel (vol glitches) dat zélf kon sterven als het door slecht spelende spelers werd gespeeld. Spelers konden het spel ook meer leven schenken door goed te presteren, maar dat mocht niet baten. Een paar uur na de lancering was Glitchhiker overleden.

Jan Willem: "Ja, nu is het dood". Rami was er wel even verdrietig van. 'Het was echt wel een apart iets. Mensen waren bang om het te spelen. We hadden één laptop met de game, en één laptop met de server, waarop je kon zien hoeveel leven de game nog had. Mensen voelden zich schuldig als ze het niet hadden gehaald, en het spel dus wat dichter bij z'n dood hadden gebracht."

VLAMBEER LIGHT

Een gratis game en een spel dat kort na verschijning alweer is overleden. Het zijn vast geen dingen waar je geld mee verdient. Toch hebben de jongens een aardig kantoortje binnen Dutch Game Garden, een pand aan de Neude in Utrecht dat ze delen met andere gamegerelateerde bedrijven. En ze moeten toch ook ergens van leven?
"We verdienen geld door games voor bedrijven te maken", legt Rami uit. "Die brengen we uit onder de naam Vlambeer Light."
Jan Willem toont Radical Fishing, de game die ze nog eerder dan Super Crate Box hadden gemaakt om wat opstartgeld te verdienen. "Met de betaling van één zo'n game kunnen we weer een paar maanden vooruit. Genoeg voor onze behoefte aan cola en bier. We hebben ook al nieuwe meubels bij Ikea besteld."
Door zo'n commerciële game te maken, koopt Vlambeer in feite tijd om de dingen te maken die ze het liefst willen maken. Spellen waarin alles om de gameplay draait. Zoals in de beginjaren van de videogames.

FILMS

Rami: "Mensen zeggen tegenwoordig dat games volwassen zijn geworden. Terwijl wat gameplay betreft er maar weinig nieuwe dingen worden gedaan."

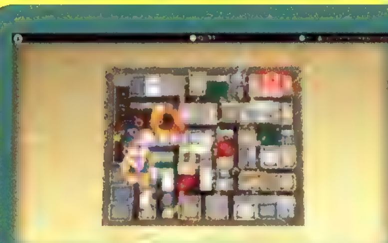


Volgens IGN was Super Crate Box het beste gratis PC-spel van 2010.

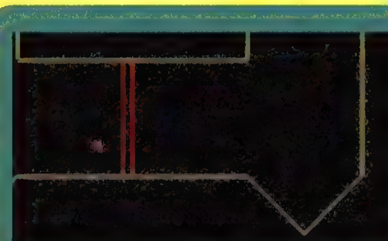
DRIE INDIE-GAME-TIPS VAN VLAMBEER



Ervan uitgaande dat - reeds in de PU besproken - spellen als Cave Story ('beste indie-game ooit!') en Super Meat Boy bij veel mensen al bekend zijn, komen de jongens van Vlambeer tot de volgende drie tips voor PU-lezers die zich wel eens in de wereld van de indie-games willen verdiepen.



GRAVITY BONE
"Een van onze favoriete games aller tijden. Je bent een spion op een feestje en moet iemand vergiftigen, lekker bizar. Die zou je echt een keer moeten spelen."



ATOM ZOMBIE SMASHER
"Je moet mensen evacueren uit een stad met zombies. Simpel maar met goede gameplay en een heel eigen stijl."

FLYWRENCH
"Deze is super moeilijk. Je bent een vleugeltje, en je kunt verschillende houdingen en kleuren aannemen om voorbij hindernissen te vliegen."

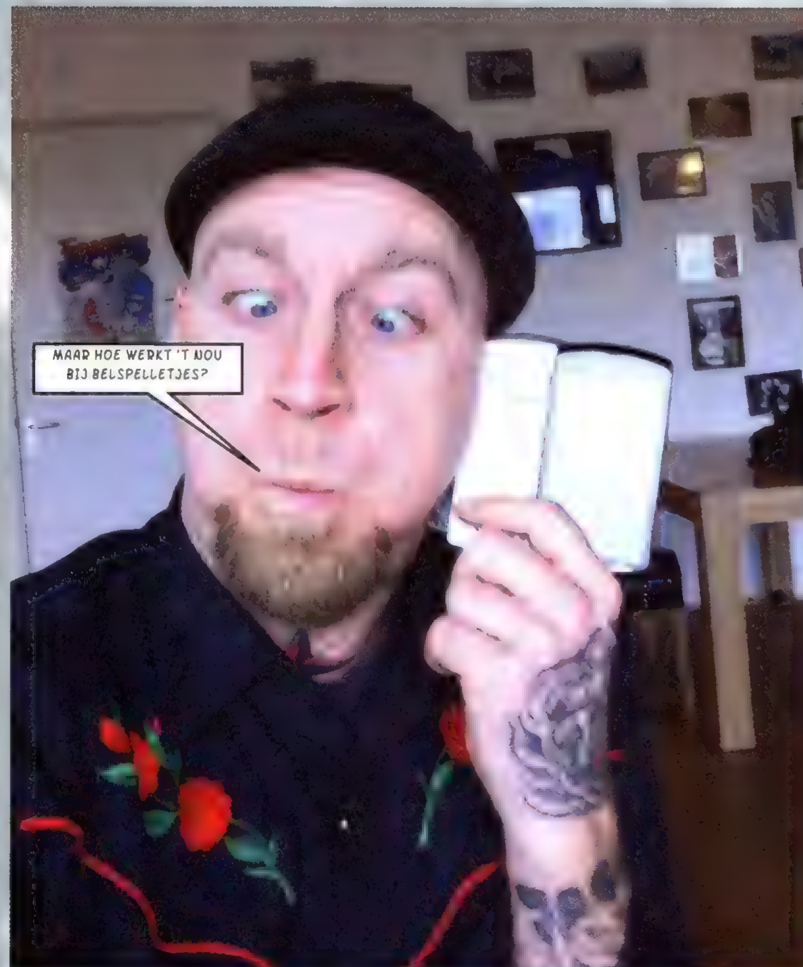


Rami (links): "We kunnen doen wat we willen, en mogen alle fouten maken."

Jan Willem: "Games gaan steeds meer op films lijken. Als dat zo doorgaat, zijn het op een gegeven moment geen games meer, maar films."
Rami zegt desondanks zelf ook wel liefhebber van verhalende en filmachtige games te zijn. Hij noemt Dead Space en Mass Effect. Jan Willem speelt vooral oude spellen en indie-games.
"Maar soms speel ik ook wel eens zo'n Hollywood-achtige game, hoor. Ik heb laatst bijvoorbeeld op één avond de nieuwe Call of Duty uitgespeeld bij een vriend. De volgende dag was ik alweer vergeten wat ik had gedaan. Games zijn een soort vermaak geworden, een tijdverdrijf. Maar ze kunnen zoveel meer zijn dan dat."
"Een goede game kan iets met een mens doen", vult Rami aan. Jan Willem knikt. "En wat games anders maakt dan films en boeken, is de gameplay. Ik denk dat met gameplay veel meer mogelijk is dan nu wordt gedaan. Dat is de gedachte die ons drijft."

XPERIA PLAY: DE IDE

Gamen op mobieltjes werd tot voor kort door weinig hardcore gamers serieus genomen, maar inmiddels zijn smartphones tot heel veel in staat. De hoogste tijd voor Sony Ericsson om hun PlayStation connecties te gebruiken en de wereld te laten zien hoe goed een smartphone/console hybride kan zijn!



De term smartphone is eigenlijk alweer gedateerd. Onze mobieltjes zijn eerder een uitgebreide PDA of pocket computer dan een slimme telefoon. Steeds meer functies van bestaande hardware worden opgeslokt en ondergebracht op de smartphone.
De reden dat ik destijds overstapte op een smartphone was de mogelijkheid mijn MP3 speler weg te doen omdat een goede smartphone perfect uit de voeten kan met digitale media. Inmiddels is de kwaliteit van de camera op de betere smartphones ook van een niveau dat ik mijn simpele 7.1 megapixel camera thuis laat.
En in 2011, na lang wachten, worden er ook traditionele videogames gespeeld op de smartphone zonder in te leveren op het gebied van besturing, dankzij de unieke features van de Xperia Play.

ONACCEPTABEL

Toen ik vorig jaar mijn eerste Android toestel testte, installeerde ik meteen een reeks aan emulatoren, die gewoon in de Android market worden verkocht. Ik vond het geweldig om een heel leger aan klassieke console games op mijn telefoon te hebben staan.
Maar met de virtuele on-screen toetsen waren de emulatoren niet meer dan een showcase van de mogelijkheden van high-end Android toestellen, want de speelbaarheid was simpelweg onacceptabel. Ga maar eens een klassieke platformer spelen met priegelige toetsen die je niet op de tast kunt onderscheiden. Dat is niet te doen.
Typen daarentegen ben ik gewend met een virtueel toetsenbord. Dus een slider systeem niet gebruiken om in plaats van een toetsenbord fysieke game toetsen te verstoppen, vind ik een logische keuze van Sony Ericsson, zeker gezien de familiebanden met het PlayStation merk.

IN DE BROEKZAK

Maar voor wie is de Xperia Play precies en is het een volwaardige concurrent van de 3DS en NGP, de nieuwe generatie handhelds?
Wat betreft specificaties zijn de NGP en 3DS uiteraard beter bedeeld. Maar vergis je niet, de Xperia Play is een krachtig stukje hardware dat er met gemak 3D graphics uitpoept.

De Xperia Play is dus interessant voor iedereen die op zoek is naar een krachtige smartphone die ook nog eens geschikt is om een brede selectie aan hoogwaardige games te spelen.
De enige concessie die je moet doen, ligt op het gebied van de dikte van het toestel. De Xperia Play is uiteraard een stukje dikker dan een standaard smartphone, zelfs een tikkeltje dikker dan de meeste slider smartphones, maar verder niet echt monsterlijk groot. En hij past nog zonder problemen in een broekzak. Het formaat is ook functioneel, want tijdens het gamen ligt de Play perfect in de hand. De afwerking is verder super strak en het toestel oogt en voelt aanzienlijk beter dan de PSPgo.

GESLAAGD

Zoals je merkt, ben ik erg enthousiast over de Xperia Play. Alleen de kwaliteiten als high-end Android smartphone en handheld die alle gangbare emulatoren draait, zijn al genoeg om mij over de streep te trekken. Gooi daar nog eens de PlayStation Pocket en Xperia Play store bovenop waar veel nieuwe content te vinden zal zijn, en je zult geen tekort aan games hebben.



"We zitten pas aan het oppervlak van wat er mogelijk gaat zijn op de Play."

BELLEN MET DE PLAY

Door al het game geweld, van de emulatoren tot PlayStation Pocket, is het makkelijk te vergeten dat de Play ook een hele dikke Android telefoon is.
Naast bellen beschikt het toestel over alle toeters en bellen van een smartphone voorzien van Android 2.3 (met een extra laag over de interface van Sony Ericsson). Dat betekent dat je de hele Android Market kunt afstruinen naar handige apps en het toestel een zeer capabele fotocamera, MP3 speler en navigatiesysteem is. En dankzij de stijlvolle vormgeving zie je er tijdens het bellen ook niet uit als een flapdrol die een console tegen zijn oor houdt.

GOOGLE'S KLEINE ROBOT

Voor wie het hele smartphone gebeuren de laatste jaren links heeft laten liggen, is de markt misschien een beetje onoverzichtelijk. Er zijn meerdere mobiele platformen en alle hebben ambities op game gebied. Met iOS, de software die Apple op zijn mobiele hardware gebruikt, is het allemaal gaan rollen. Al snel ontdekten gamestudio's dat er wat te halen viel op iOS, en inmiddels is het platform een geduchte concurrent van traditionele handheld consoles.
Reden genoeg voor Microsoft en Google om voor hun mobiele operating systems, respectievelijk Windows Phone 7 en Android, ook hard aan de weg te timmeren op game gebied.
Voor Microsoft was de keuze om gaming in Windows Phone 7 te verwerken snel gemaakt. Met de Xbox als platform lag een Xbox Live portal voor de hand. Maar Google's Android moest het in eerste instantie hebben van iOS ports, zoals bijvoorbeeld Angry Birds en Star Batallion. Er waren ook tal van emulatoren beschikbaar (zie kader) maar alle

ALE SMARTPHONE

STEVEN IS VERKOCHT



"De Xperia Play is uiteraard een stukje dikker dan een standaard smartphone."

"DE INTEGRATIE VAN GAMING IN EEN SMARTPHONE IS GESLAAGD."



"Zo'n zevental games zullen voor-geïnstalleerd bij de Play geleverd worden."

Natuurlijk gaat de actieve Android community zich ook op het toestel storten dus we zitten pas aan het oppervlak van wat er mogelijk gaat zijn op de Play, maar zelfs ten tijde van de release is de integratie van gaming in een smartphone wat mij betreft geslaagd.

daarvoor beschikbare games zijn eigenlijk bedoeld om met controller te spelen en werken niet lekker zonder.
De Xperia Play lost niet alleen dat probleem op en opent het potentieel van alle emulatoren op Android, het verhoogt de inzet verder met PlayStation Pocket, een nieuw gaming distributie portaal.
In de PlayStation Pocket store zul je in eerste instantie tal van klassieke PSX titels vinden, zoals bijvoorbeeld de originele Crash Bandicoot. Zo'n zevental games zullen voor-geïnstalleerd met de Play meegeleverd worden. Maar los van PSX ports is het natuurlijk ook de bedoeling om exclusieve Xperia Play titels uit te brengen. Daarnaast is Android een platform met een extreem actieve community, die de komende maanden zonder enige twijfel een boel interessante projecten zal opleveren.
Met de komst van de Xperia Play is Android in één klap het meest diverse mobiele gameplatform van dit moment.

EMULATOREN

De meeste emulatoren die voor Android beschikbaar zijn, staan gewoon in de Market. Hier vind je apps die vlekkeloos Game Boy, GBA, NES, SNES, Megadrive en PSX games spelen. Daarnaast zijn er ook al emulatoren voor Mame, de N64 en DS te vinden. En alsof dit nog niet genoeg is, wordt er ook hard gewerkt aan een Dreamcast emulator. Dit alleen al levert een nagenoeg onuitputtelijke bron van vette games op. In veel gevallen is het installeren van games voor de emulatoren redelijk eenvoudig. Je knalt gewoon mappen met de juiste naam op een MicroSD kaartje en opent deze vanuit een emulator. In het geval van de PSX emulator moet je wel even rommelen met het omzetten van de ROM's naar het juiste bestandstype, waarbij enige computerhandigheid geen luxe is. Het downloaden van ROM's is niet in alle gevallen legaal, dus hoe je aan de juiste software komt, laten we aan jouw eigen discretie over.
Zelfs vóór de release van de Play was het in iedere emulator mogelijk alle keys aan de D-pad en knoppen te mappen. En games als Chrono Cross, Castlevania: Symphony of the Night, Sonic, Super Mario World, Zelda: a Link to the Past, Mario 64 (zie screen), 1080 Snowboarding, Streets of Rage en Final Fantasy VII draaien als een zonnetje. Standaard zit er een 16GB kaartje bij de Play maar hij kan ook prima met een 32GB kaartje overweg. En als je nagaat dat Mario 64 nog geen 9Mb groot is, begrijp je dat een volgepompte Play jouw beste vriend is als je op een onbewoond eiland vast komt te zitten.





"Een krachtig stukje hardware dat er met gemak 3D graphics uitpoept."


We maken onze producten beter, omdat we luisteren.
NIEUW
Bose® IE2 audio hoofdtelefoon.
Onze beste in-ear hoofdtelefoon ooit.
De feedback die we van klanten ontvangen, inspireert ons om betere producten te maken. Het laatste bewijs hiervan is onze nieuwe Bose® IE2 audio hoofdtelefoon. Binnen in de hoofdtelefoon zorgt een verbeterd akoestisch ontwerp voor een gelijkmatige en natuurlijke weergave van muziek. Aan de buitenkant zorgen de nieuwe, flexibele Bose® StayHear®-oordopjes ervoor dat de hoofdtelefoon prettig aanvoelt en stabiel blijft zitten, zelfs tijdens het sporten. Ook onze nieuwe Bose® MIE2 en MIE2i Mobile hoofdtelefoons voor muziek en gesprekken zijn uitgerust met de StayHear®-oordopjes en daarnaast biedt de MIE2i hoofdtelefoon geavanceerde bediening van geselecteerde Apple-producten*. Van de oordopjes tot de kabels zijn onze nieuwe in-ear hoofdtelefoon en Mobile hoofdtelefoons onderworpen aan strenge duurzaamheidstesten die een lange levensduur garanderen. Probeer deze hoofdtelefoon uit en ontdek zelf hoe luisteren echt het verschil kan maken.
Ervaar het verschil dat Bose technologie maakt.
Bel 0299-390290, bezoek www.bose.nl, of bezoek uw geautoriseerde Bose®-dealer
Better sound through research®

REVIEWS

MEGADRIVE

Wie had, anno 2011, nog gedacht dat er een 16-bit spelletje op de markt zou komen? Om er vervolgens ook nog eens vandoor te gaan met een Gold Award! Juist, niemand. Zelfs Steven was ronduit verbaasd toen we hem Pier Solar in zijn maag splitsten. Gelukkig had de beste man een paar jaar geleden nog een gloednieuwe Japanse Megadrive aangeschaft en wist hij ook nog even de prehistorische techniek van het 16-bit tijdperk te laten communiceren met het futuristische HD tijdperk van 2011 (zie ook Smorgasbord). Ook opvallend is dat de gamesmarkt een beetje aan het verschuiven is van onder je TV naar je handpalm. Zie bijvoorbeeld de onlangs gelanceerde Xperia Play telefoon van Sony Ericsson. Een telefoon die in feite alle techniek heeft van een smartphone maar ook nog eens de mogelijkheid biedt om een beetje normaal te kunnen gamen. Vandaar ook het uitgebreide verslag over deze nieuwe telefoon in dit nummer.
Mocht je echter net een nieuw contract hebben afgesloten met een Crackberry als telefoon, of geen Megadrive in je bezit hebben, dan is er natuurlijk nog genoeg in deze PU om van te genieten. Blader daarom maar lekker verder.



ACHTER IS VOOR

Jullie begrijpen natuurlijk wel dat bij mij deze PU met de 'vieze' kant boven ligt. Alle respect voor Operation Flashpoint, maar DiRT 3 (ik noem 'm nog steeds 'Colin') is natuurlijk de game waar ik zelf het meest naar uitkijk dit jaar.
Al vanaf het allereerste deel uit de serie was ik fan en dat ben ik nog, al game ik heel wat minder dan destijds. Eigenlijk game ik nauwelijks meer, maar voor een goed racespel maak ik graag een uitzondering (zolang ik nog niet getroffen ben door de gevreesde trilziekte die zich op mijn leeftijd vaak begint te manifesteren).
Affijn, over mijn 'band' met de Colin McRae games lees je meer in de DiRT 3 special die jullie aan het eind (voor mij het begin) van deze PU zullen tegenkomen. Maar, zoals Jeroen al schreef: in deze PU staat verder ook nog genoeg om van te genieten, in welke volgorde je 'm ook leest!





TOPSCORE



CRYSIS 2

PREHISTORISCHE GAME



PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS
"VERMOEDELIJK EEN VAN DE BESTE 16-BIT RPG'S OOIT UITGEBRACHT!"

TWEE MENINGEN GAME



POKÉMON BLACK / WHITE
"NOU, NOU, NOU... JE HOEFT NIET METEEN ZO NEGATIEF TE DOEN."

ULTIEME JJ GAME



BULLETSTORM
"HET DRAAIT MAAR OM ÉÉN DING: ZO BRUUT MOGELIJK MENSEN KILLEN."

PIER S

Het is natuurlijk eeuwig zonde dat Sega uit de console markt is gestapt want ze hadden wel degelijk verstand van zaken. Niet alleen de Saturn en de Dreamcast waren geweldige consoles, ook de klassieke Megadrive mocht er wezen. Speciaal voor liefhebbers als Steven is er een gloednieuwe RPG voor de 16-Bitter uitgebracht, Pier Solar genaamd.



Ze was compleet verliefd op de dokter geworden nadat ze had gemerkt hoe heerlijk hij kon zoenen. Hij was dan ook een echte medikus...

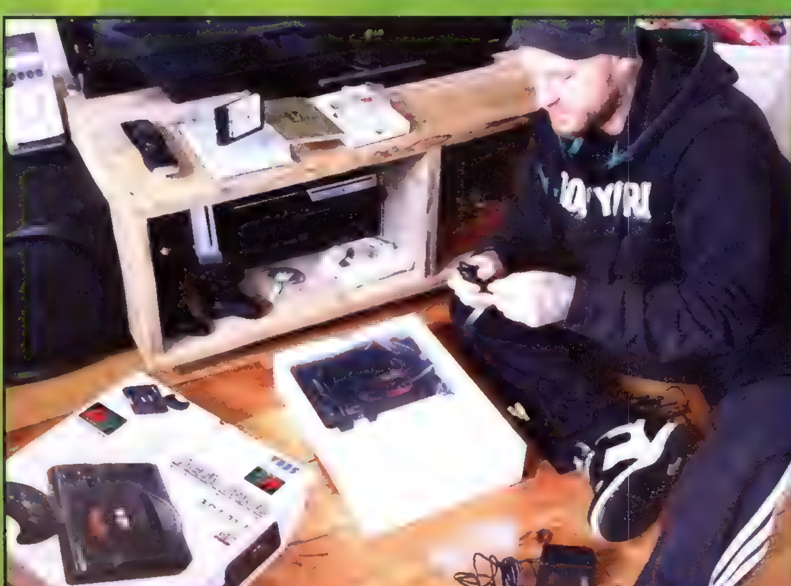
Toen ik een jaartje of zeven geleden in Japan een Sega Megadrive kocht, had ik niet verwacht de console ooit echt te gaan gebruiken. Na de eerste dag wat oude games te hebben gespeeld, is ie dan ook netjes met doos en al in mijn kast beland.
Als ik tegenwoordig zin heb om een console game uit het 8 of 16-Bit tijdperk te spelen, start ik vanuit luiheid eerder een emulator op. Maar tien jaar na het verschijnen van de laatste officiële Megadrive game heb ik nu eindelijk weer een reden om Sega's geweldige 16-Bit monster aan te sluiten en op te starten.

"VERMOEDELIJK EEN VAN DE BESTE 16-BIT RPG'S OOIT UITGEBRACHT!"

Via een interessant ontwikkeltraject is er een heuse gloednieuwe Megadrive RPG ontwikkeld, en laten we het vooral niet bestempelen als een simpel hobbyproject, want Pier Solar is vermoedelijk een van de beste 16-Bit RPG's ooit uitgebracht!

WATERMELON

Pier Solar is in 2004 begonnen als klein project op een forum waar Sega liefhebbers in de weer zijn met zogeheten homebrew games. Oftewel, zelfgemaakte brouwsels voor klassieke consoles.
Maar al snel liep het met dit project (destijds nog Tavern RPG genaamd) uit de klauwen. De stap van Mega-CD naar cartridge werd gemaakt en om geen content weg te moeten snijden, is gekozen voor 64 Megabits aan opslag. Daarmee is Pier Solar meteen de grootste Megadrive game ooit uitgebracht.
Met een harde kern van acht mensen, en een leger aan helpende handen, is het bijzondere project na zes jaar eindelijk afgerond, en kunnen 16-Bit liefhebbers genieten van een fonkelnieuwe RPG.



INDRUKWEKKEND

Pier Solar is een gelikte game, er is absoluut niets knulligs aan. Sterker nog, het is technisch een van de knapste Megadrive games die ik ken. Met de middelen voorhanden heeft WaterMelon een indrukwekkende prestatie geleverd.
Natuurlijk is Pier Solar grafisch gezien een game uit begin jaren '90, maar ondanks de slechts 512 kleuren en de ouderwets lage resolutie is de wereld verrassend sfeervol en komen de personages echt tot leven. Medeverantwoordelijk hiervoor zijn de sterke dialogen. Het is overduidelijk dat de geweldenaren bij WaterMelon elke klassieke RPG van voor naar achter hebben gespeeld... en weer terug. Het verhaal wordt leuk verteld, is makkelijk serieus te nemen, en slingert losjes heen en weer tussen dramatische en komische momenten.
Er zijn zelfs mooie plaatjes gemaakt van personages en omgevingen die



TWINTIG JAAR MEGADRIVE

De Megadrive is een geweldige console en was voor veel gamers, waaronder ikzelf, de eerste kennismaking met de 16-Bit generatie hardware. De console kwam uit in een tijd dat iedereen en zijn moeder een NES had maar inmiddels ook wel toe was aan iets nieuws. Dankzij de Amiga 500 en Atari ST waren computer gamers al over op mooiere beelden. En terwijl console gamers aan het wachten waren op de SNES kwam Sega volkomen onverwacht met Sonic op de proppen. De Megadrive was weliswaar al een paar jaar op de markt maar dankzij de blauwe egel kwam Sega's 16-Bit wonder pas goed op stoom.
Inmiddels is de Megadrive legendarisch en een van de best verkochte con-

SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS

STEVEN SPEELT OUWE SHIT

SPECIAL EDITION

Dat Pier Solar geen commerciële aangelegenheid is moge duidelijk zijn. Uiteraard is er wel met pre-orders gewerkt zodat men bij WaterMelon een voorzichtige garantie had dat hun werk niet voor niets zou zijn.
In eerste instantie zijn er duizend stuks geproduceerd, achthonderd hiervan zijn Special Editions, waarvan de luxere verpakking een mooi boekje en een Mega-CD herbergt. Deze Mega-CD bevat de Pier Solar soundtrack in hogere kwaliteit, die bezitters van de Mega-CD console tegelijkertijd met de cartridge kunnen gebruiken voor de best mogelijke audio ervaring.
In eerste instantie werd de game voor 35 euro verkocht middels het pre-order systeem, maar omdat de duizend stuks als zoete broodjes over de toonbank gingen, zie je de Special Edition inmiddels al voor 300 euro op een zekere veilingsite staan. Dat is nou wat je noemt een instant classic. Gelukkig is er inmiddels ook een herprint.



sporadisch door de dialogen heen zijn gesneden. En ook zonder Mega-CD klinkt de soundtrack hoogwaardig en memorabel.

MOOIE TIJD

Als ik de game zo beschrijf, lijkt het bijna of ik een moderne RPG aan het bespreken ben, maar je moet deze review uiteraard wel in diens 16-Bit context zien. De game speelt namelijk in een tijd dat je in dorpjes zomaar iedereen z'n huis binnen kon wandelen voor een gesprek. Een tijd waarin je als jonge botanicus zonder aarzeling met twee vrienden jouw dorp verliet om een speciaal medicijn te vinden voor je zieke vader. Een tijd waarin je in donkere grotten door onzichtbare vijanden werd besprongen, die je vervolgens met commando's in turn-based stijl moest verslaan.
Persoonlijk vond en vind ik dat een mooie tijd, en Pier Solar is een eerbetoon aan deze opzet. Het verloop van de actie en het verhaal klopt grotendeels, los van een vrij pittige start, en bouwt de spanning op gepaste wijze op.
De game is redelijk lineair maar stuurt je de juiste richting op, ook als je iets hebt gemist, veelal in de vorm van een teamgenoot die een bijdehante opmerking maakt. Toch gaat Pier Solar ook een beetje met de tijd mee want je kunt overal saven, met de kanttekening dat je door saven in dungeons vergaarde XP en items verliest.
De score van Pier Solar mag je natuurlijk niet zomaar vergelijken met die van de overige games in deze PU. Maar als je ook maar een greintje liefde voelt voor het 16-Bit tijdperk zul je op slag verliefd worden op de game. Het team heeft met zoveel passie aan dit project gewerkt, en elk onderdeel van Pier Solar straalt dat uit, dat het makkelijk is de paar ruwe randjes voor lief te nemen.



Ik weet nog dat een vriendje zijn SNES wilde ruilen voor mijn Megadrive; waarop ik de legendarische woorden sprak: 'Jongeman, ik denk niet dat ik met jou in Sega...'



Dit kippenras is zeer muzikaal, en met name in muziekcorpsen veelgevraagde trommelaars. Ze zijn dan ook enorm bedreven met hun drumsticks.

CONCLUSIE

Het team van WaterMelon heeft met enorm veel passie aan dit project gewerkt en elk onderdeel van Pier Solar straalt dat uit.



STEVEN

SCORE 90

In de tien uur die ik in Pier Solar heb gestoken ben ik een redelijk eind gekomen. Ik vermoed dat ik met nog een tien tot twintig uur alles wel heb gezien, een enkele sidequest daargelaten.

PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS
SEGA MEGADRIVE
WATERMELON
1 SPELER
OUT NOW

soles aller tijden. Er zijn veel updates op de hardware geweest en tal van accessoires uitgebracht begin jaren '90, zoals een adapter om Master System games te spelen (Sega's 8-Bit console) en de Mega-CD.
Gelukkig ben ik in het bezit van een Japanse Megadrive (Pier Solar draait namelijk op PAL en NTSC systemen) dus kon ik gebruik maken van de bijgeleverde composietkabel. Daarmee is de console makkelijk aan te sluiten op hedendaagse beeldschermen.
Zelfs na twintig jaar ziet de Megadrive er nog steeds stoer uit onder je TV. En voor de gelegenheid heb ik meteen wat oude toppers uit de kast getrokken.



Twintig jaar geleden kwam de Megadrive uit. Poeh, twintig jaar geleden was ik een gespierde, behaarde, Casanova... of denk je dat ik dan mega overdrive?

THE SIMS

The Sims gaan middeleeuws, en dat moet toch wel betekenen dat de metroseksuele mennekes en truttige vrouwkes in de straat gaan schijten en elkaars kop gaan afhakken, toch? Wouter constateerde al vrij snel dat The Sims Studio niet zó ver durft te gaan met hun lieflijke Simmetjes, maar dood en verderf is er zeker. Schijt dan weer niet, maar je kunt natuurlijk niet alles hebben.



Het lijkt simpel: The Sims gaan naar de middeleeuwen en daar gaan we vrolijk verder met eten, pissen, huizen inrichten, werken en relaties vormen met andere Sims, alleen dan vreten we smerige pap, pissen we in een koperen pot, bouwen we kastelen, proberen we als chirurgijn ziektes te genezen met bloedzuigers en maken we ruzie door stalen handschoenen in elkaars gezicht te flikkeren.
Maar neen, waarde lezer, zo eenvoudig is het niet! Medieval is een compleet ander beessie, een game zoals we die nog nooit gespeeld hebben, een veelomvattende mix tussen een empire builder, een RPG en een sim.

De vraag is of het resultaat van dit experiment een lelijke, zombieachtige mutantenbastaard is, of dat het een prachtig, neongroen vlinderpaard is geworden... erm, als je begrijpt wat ik bedoel.

PLAATS UW KINGDOM HIER

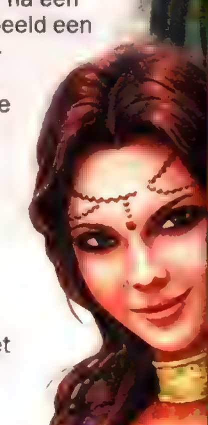
In Sims Medieval ben je koning, maar ook bijvoorbeeld bard en koopman. Eigenlijk ben je in je uppie het hele fucking dorp en er verantwoordelijk voor dat alle inwoners gelukkig zijn.
Je zou zomaar kunnen denken dat we hier met een soort Civ te maken hebben, maar daarin bestuur je alles met een kaart en wat Riskachtige poppetjes; hier draait het nog steeds om die klungelende, brabbelende mensachtigen die je op vrij indirecte wijze bestuurt.
En dus kun je weer een poppeke aanmaken compleet met traits in een vrij uitgebreide editor, waarmee je op vriendelijke, gemene of grappige wijze met je medebewoners kunt converseren, je vrouwelijke of mannelijke mede-middeleeuwers kapot kunt 'woohooen' en wiens woningen je qua inrichting kunt aanpassen zoals je wilt.
Maar voor de rest is ALLES anders...



> **"VERRASSEND, VERSLAVEND, VERDOMD ORIGINEEL EN BEST WEL GROF."**

KASTEEL

Je hebt in The Sims Medieval verschillende ambities/doelen voor het koninkrijk dat je gaat opbouwen, maar de enige Ambition die je aan het begin kunt spelen, is simpelweg 'bouw een koninkrijk'.
Daarvoor krijg je eerst een kasteel met een koning, waarmee je een beperkt aantal quests kunt doen om resources en geld te verdienen. Met geld kun je je Throne Room pimpen en dingen in de Village shop kopen, maar Resources zijn écht belangrijk, want daarmee bouw je je koninkrijk verder op. Met genoeg Resource Points plant je een Wizard's Tower en kan je een tovernaar-Sim aanmaken, waarmee je vervolgens ook weer quests kunt doen.
Zo stamp je steeds meer gebouwen uit de grond, waarvoor je bij de meeste ook een Hero moet aanmaken, en na een tijdje heb je bijvoorbeeld een zelfgemaakte Blacksmith, Merchant, Knight, Bard en twee Priests in je koninkrijk rondwandelen en begint het echt gezellig te worden.



JE SIMS QUEST, JIJ NIET

Medieval geeft je het idee dat je enorm veel vrijheid hebt om maar wat aan

WOUTER Z'N FAVO MEDIEVAL SIMS



Sim: Lvl. 1 Monarch Vlad Hirohito
Traits: Evil, dedicated en cruel (Fatal Flaw).
Skills: Vechten en daarbij armor en zwaarden equippen, Sims ter dood veroordelen en verordeningen uitspreken.



Sim: Lvl. 4 Sister Petra Pious
Traits: Earthy, good en weak constitution (Fatal Flaw).
Skills: Sims bekeren tot het Peteran geloof, preken in haar eigen kerk en andere heilige dingen doen.



Sim: Lvl. 8 Knight-Captain Arthur Dragonslayer
Traits: Chivalrous, adventurous en seductive (Legendary Trait).
Skills: Knokken, mensen beroven van hun Simoles en mensen trainen in zwaardknokken.



Sim: Lvl. 9 Blacksmith Sam Smithsonian
Traits: Jokester, earty en wise (Legendary Trait).
Skills: IJzer mijnen en daarmee wapens en armor smeden. Soms stopt ze Arthur een lekker zwaardje toe.

MEDIEVAL

WOUTER MIST DE STRONT



te kutten in je middeleeuwse rijk, maar in feite word je toch gedwongen quests te spammen als een malle, want zonder Resource Points en geld ben je een kansloze leproos (om maar even in het middeleeuwse thema te blijven).



Niet dat questen een straf is, want er zijn aardig wat verschillende opdrachten, variërend van grappig naar best cool en flink lame, en je kunt vaak kiezen welke Hero je gebruikt (soms meerdere tegelijk) om missies op verschillende manieren te voltooien. Elke Hero kan XP verdienen tot ie levelcap 10 heeft bereikt en kan daarnaast dagelijkse taken doen. Zo moet een Bard af en toe een toneelstuk schrijven en moet een Physician opereren met haar verzamelde bloedzuigers. Je verveelt je dan ook niet snel als je als Knight samen met je Physician een draak moet verslaan of als je Spy een complot tegen je koning ontrafelt; verhaaltjes die doorspekt zijn met flink wat humor en een stevige, maatschappijkritische ondertoon.
Maar soms grenzen de opdrachten aan takke-lame (ik wil geen viswedstrijd doen, ik moet een Kingdom rulen!) en meestal mis je een vorm van directe controle over de acties van je Sims.

COCKTAIL DU SIM

Er zijn twee grote problemen bij Medieval: ten eerste is de game freakin' uitgebreid, dus is enige ervaring met eerdere Sims-titels bijna een must, plus nog wat kennis van talloze andere genres. Maar het wijkt dan weer zoveel af van z'n bron-serie dat ik me afvraag wat precies de doelgroep is.
Hardcore Sims-spelers kunnen hun tijd beter besteden aan The Sims 3 en alle toekomstige expansions, daar zitten veel meer customisations en sociale aspecten in, RPG'ers zullen zich misschien aangetrokken voelen door het quest- en craftingsysteem, maar al gauw afknappen op het feit dat je geen directe controle hebt over je Heroes en er veel te veel dingen automatisch gaan, en Empire builder fans zullen merken dat er net weer te weinig nadruk ligt op het bouwen van je Kingdom.
Dan hou je dus knakkers over zoals ik: geeks die zo'n breed referentiekader hebben dat ze alles wel een beetje kunnen waarderen.

GENOEG?

The Sims Medieval is verrassend verslavend, verdomd origineel, humoristisch, best wel grof en je hebt zoiets nog nooit eerder, ehm... 'gespeeld'. Je kunt namelijk niet echt zeggen dat je deze game speelt, het is meer een kwestie van besturen; ergens op klikken en wachten tot je menneke dingen doet die je liever zelf wat directer had gedaan.
Is dat genoeg? Ik hoop het voor The Sims Studio en EA, want dit is een game waarin je als ridder iemand kan bedreigen om je geld te geven, om daar vervolgens je excuses voor aan te bieden...



CONCLUSIE

Medieval is echt veel dingen, maar ook té veel genres op een wat onoverzichtelijke hoop.
Geef het een kans als je wel weer eens wilt lachen tijdens het gamen, als je verrast wilt worden of als je een Spion Sim ketters wilt zien afmaken in de naam van de Inquisitie. Want dat heb je nog nooit eerder gezien...



WOUTER

SCORE **80**

Ik was met één Ambition, dus het opbouwen van één Kingdom, wel zo'n twintig uur bezig. Daarna moet je weer helemaal opnieuw beginnen en dat steekt wel een beetje, maar je zou in principe nog elf van die Ambitions kunnen doorploegen. Tijd voor een Sim-sabbitical?

THE SIMS MEDIEVAL
PC / MAC
THE SIMS STUDIO / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW



Sim: Lvl. 8 High Sheperdess Holly Holy
Traits: Fun loving, excitable en licentious (Fatal Flaw, betekent dat ze altijd geil is).
Skills: Eigenlijk alles wat Sister Petra kan, maar dan op de wat evilere manier van het Jacoban geloof.



Sim: Lvl. 4 Troubadour Harriet Spears
Traits: Vain, dedicated en drunkard (Fatal Flaw).
Skills: Toneelstukken en gedichten schrijven, die ze ook kan voordragen, en mensen vrolijk maken met haar liedjes.



Sim: Lvl. 4 Bloodletter Mary Nightingale
Traits: Creative cook, scholarly en fool (Fatal Flaw).
Skills: Medicijnen maken van planten, en mensen behandelen met de bloedzuigers die ze in beekjes vindt.

BULLET

Onze eigen goeroe en filosoof Ed Wiggemans zegt dat je van elke dag kaviaar eten niet gelukkiger wordt. Een vette frikadel op zijn tijd is minstens zo fijn. En volgens JJ is Bulletstorm zo'n vieze frikadel.



Dat grietje was zo pissig omdat haar vriendje het net had uitgemaakt. Hij liet heel subtiel een afscheidsboeketje bezorgen via Pleurop.

Bulletstorm is een frikadel speciaal, eentje met te veel mayonaise en ketchup erop, waardoor de puisten direct uit je bek slaan en je aderen dichtslibben. Maar fok it, ik haat verantwoord gedrag. Ben jij zo vrouwvriendelijk dat je bossen okselhaar geen probleem vindt, speel je alleen games waarin een verhaallijn minimaal Kafkaeske trekjes moet bezitten en wil je elke minuut van de dag intellectueel uitgedaagd worden, laat Bulletstorm dan stijf links liggen. Want platter dan dit ga je jouw game dit jaar niet meer krijgen (hoewel ik op dit gebied nog wel wat verwacht van Duke Nukem Forever).

> "PLATTER DAN DIT GA JE JOUW GAME DIT JAAR NIET MEER KRIJGEN."

KILLS MET SKILLS

Eigenlijk had je een game als Bulletstorm ook wel kunnen verwachten van Epic. Want als er één male chauvinist, testosteron geladen clubje Amerikanen in de gamesbizz werkt, dan zijn zij het wel. Zodra je het spel opstart, herken je hun stijl dan ook direct. Grote, gespierde gasten, die vuilbekkend met te grote wapens iedereen die voor hun voeten loopt aan gort knallen. En knallen zul je. Tot je vingertje blauw ziet.
Bulletstorm prentedeert een verhaal te hebben (waarschijnlijk door een ongeboren vrucht geschreven), maar het draait in dit spel maar om één ding: zo bruut mogelijk mensen killen. Het gaat niet om aantallen en niet om snelheid, nee, het gaat om kills met skills.
Dankzij een soort grappling-straal kun je bijvoorbeeld vijanden naar je toe trekken en die vervolgens door het hersenpannetje schieten, of wegschoppen met je shitkickers tegen een cactus of een hoogspanningsmast.
Hoe leuker je dit doet, des te meer XP je krijgt, en hoe meer XP je bezit, des te meer brute wapens je kunt unlocken. En ik hoef hier toch niet te vertellen dat Epic vette wapens kan maken, die gasten leven voor die shit!



Z'n benen was ie voor altijd kwijt, maar het leverde hem wel een rolletje op in Two and a Half Man...

HEERLIJK

Bulletstorm biedt niet meer dan een flink aantal fraaie levels (grafisch oogt het spel lekker crispy) waarin je de ene na de andere golf freaky vijanden zo kunstzinnig

PU LEZERS OVER BULLETSTORM

Wij vroegen jullie om op Twitter of Facebook (dus ultrakort) jullie mening over Bulletstorm te geven. Hieronder een kleine selectie (Ed moest zich inhouden maar hij heeft alles letterlijk zo laten staan).

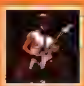
TWITTER



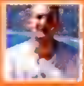
Alexander
@Alexmol1231
Bulletstorm was gewoon dikke kick-ass :)



Leroy Woudstra
@ LeroyWoudstra
Op Very Hard moeten spelen wilde ik een uitdaging hebben met de game. Hij is wel makkelijk, maar vermakelijk en nais!



Michiel Schenkel
Geniale gamemechanics, b plot maar zeker de moeite waard. Nu nog co-op en het is compleet



Niels Claassens
@ nielsclaassens
Telt de demo van Bulletstorm ook? Vond deze wel aardig, maar denk dat het vrij eentonig wordt op den duur...

FACEBOOK



Jeroen van Oostveen
hmm mensen ik hoor het al wel weer:p jullie hebben mij overgehaald hem NIET te gaan halen:p hoe ik toch weer ruim 50 eurie in m,n zak^^ Thanks!



Richard Ooms
Alleen de demo gespeeld, het viel me tegen, nauwlijks uitdaging, een beetje run and gun. niet mijn stijl. Geef mij maar kwaliteit (killzone 3)

Volg ons op www.twitter.com/powerunlimited of wordt fan van onze Facebookpagina

STORM

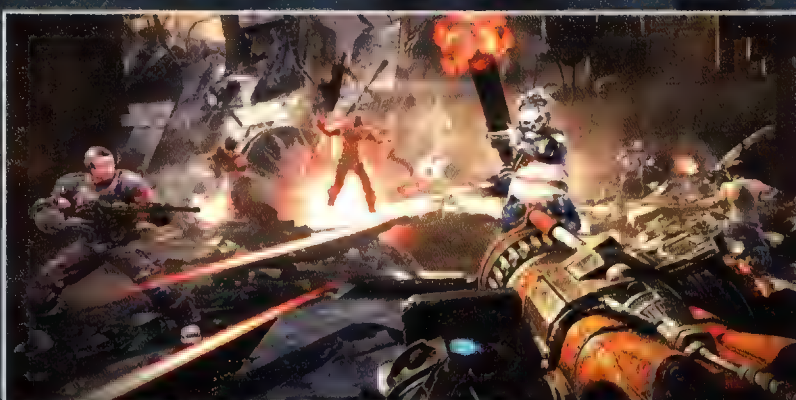
JJ VREET VETTE FRIKADELLEN



Kijk 'm eens elegant die kogels ontwijken. Denkt zeker dat ie in Balletstorm is beland...

GEEN GAMERS AFKNALLEN...

De MP van Bulletstorm verschilt niet alleen van andere FPS'en doordat het draait om hoe je de kills maakt in plaats van hoeveel. Je kunt elkaar ook niet op de korrel nemen. En dat vind ik jammer. Ten eerste omdat ik het principe dat je samen waves van CPU's moet killen om een level verder te komen, in de MP niet helemaal vind werken. Het is gewoon te chaotisch, al die gasten die met hun straal aan dezelfde CPU trekken en schoppen.
Daarnaast schiet dit spel zo lekker (ouderwetse Unreal-kwaliteit) dat ik graag old skool Free for All was gegaan...



Wat zou nog erger zijn: een bulletstorm of een kogelregen?

mogelijk moet afknallen. Gewoon poppen kan ook, maar dan mis je het punt van dit spel. Dat is als op de rechterbaan zestig rijden met een Ferrari. Moorden zal je, en met stijl, uren lang. Alleen in de SP, of met je maten/vreemden in de MP. Is dit plat? Ja. Is dit repetitief? Hell yeah, net zo herhalend als het getik van je wekker. Is het hersenloos? Absoluut, Bonnie St. Claire kan dit spelen. Is het simpel qua niveau? Yup, de dialogen bij Oh Oh Cherso zijn er literair proza bij. Is dat het daarom stom of nep? Voor velen wel ja... maar niet voor mij. En ik denk dat ik genoeg medestanders heb, die net als ik op z'n tijd helemaal los willen gaan op vijanden. Ik vond het in ieder geval heerlijk; niet nadenken maar je focussen op je trigger en je skills. Niet lullen maar poetsen.

Het gaat me wat ver om te stellen dat ik de MP van Bulletstorm maandenlang zal spelen, maar ik vind het een verfrissend spel, dat binnen zijn genre goed uitgewerkt is. Het enige echte minpunt is denk ik de prijs. Bulletstorm was echt groot geworden als het rond de 30 à 40 euro had gekost zoals broeder Serious Sam vroeger. Bij laagdrempelig knalvermaak hoort immers een laagdrempelig prijsje.



Thom Broere
Ik vind dat de makers het knap hebben gedaan om met redelijke afwisselende gameplay mij zoveel dejavu momenten te gefen

Norbert van Olst
In het begin wel aardig maar uiteindelijk begint het erg te herhalen....of was het de bedoeling van het spel om een groot gangpad te maken met af en toe een boompje hier en een deurtje daar?

Streg Kruitwagen
Ik vond de singleplayer redelijk eentonig, verhaal enigzinds cliché en de multiplayer een chaos. Werkt niet echt als je een wave van vijanden uit moet schakelen en iedereen leashed de vijand die jij net de lucht in geschopt hebt.

Yuri Dyzz Vander Zalm
1 woord: AWESOME

CONCLUSIE

Simpeler dan Bulletstorm ga je ze niet snel meer krijgen. Het is enkel killen met skills. Maar ik hou daar wel van en ik denk velen met mij.

JJ

SCORE **80**

De campaign heb je in een uur of zeven uit op Hard. Daarna is het skills perfectioneren in de MP zo lang je dat wilt en leuk vindt.

BULLETSTORM
XBOX 360 / PS3 / PC
EPIC / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

18

JJ RIJDT NAAR HET WALHALLA

SHIFT 2 UNLEASHED

'Realistisch' wil niet altijd 'leuk' betekenen in een racegame. Zie hier de insteek voor de review van Shift 2 Unleashed van de enige racegamespecialist in Nederland zonder rijbewijs: JJ.


Als je in zo'n Toyotaatje zit, lijkt het al snel of je een waterhoofd hebt.

Je kunt straks op de box van Shift 2 Unleashed (S2U) lang zoeken naar de term 'Need for Speed'; die zul je er niet aantreffen. En dat is een goede zet. Need for Speed staat ook voor mij voor laagdrempelig arcadestijl raggen met een wagen en politie. Niks remmen, gewoon gas geven. En laat S2U daar nou helemaal niks mee te maken hebben. S2U is veel meer GT5 of Forza 3 maar dan leuker.

KIESKEURIG

Ik ben erg kieskeurig als het gaat om de ideale racegame voor mij. Let goed op hè: 'VOOR MIJ'. Ik heb het hier dus over wat IK, Johannes Jozef Belderok, zoek in een racespel. Ik hou weliswaar van realisme (oftewel je moet iemand met goed sturen inhalen, niet met domweg beuken), maar het moet wel een game blijven.

GT5 is waanzinnig als het gaat om het simuleren van racen, de diepgang en de wegligging van de wagens, niemand doet dat beter, maar omdat Yamauchi het in mijn ogen daarbij heeft gelaten, is GT5 als spel voor mij wat tam geworden. Ik mis de pit, de actie op de baan. Waar zijn de bizarre crashes, waar is de A.I. van CPU's die af en toe een vette glijder maakt, en waarom mag alles niet wat harder en intenser dan in de realiteit? Als ik echt een auto wilde besturen, had ik mijn rijbewijs wel gehaald.

KLAMME HANDJES

De eerste racegame die mijn ideaal benaderde, was GriD. Dit spel bood een mix van goed sturen en intense actie. De developer had zich duidelijk niet alleen gericht op de wagens en hun rijgedrag en de perfecte integratie van bestaande circuits en steden, maar er ook voor gezorgd dat de actie die uit het rijden voortkwam, moddervet in beeld werd gebracht. Visuele trucjes als slow motions, blur bij hoge snelheden, wat meer voorgeprogrammeerde crashes, een hoogst onvoorspelbaar rijgedrag van de CPU's en races die altijd close bleven, zorgden voor klamme handjes.

Ja, het zijn kunstmatige gimmicks, maar zoals ik al zei, een game hoeft voor mij de realiteit niet tot in de perfectie te benaderen, het moet op de eerste plaats een spel zijn.

GRID

Ik heb het donkerbruine vermoeden dat de makers van S2U goed gekeken hebben naar GRiD. Ja, S2U afficheert zich als de meest realistische racegame ooit, maar fuck die pr-shit. Ik denk dat de puriteinen genoeg flaws in wegligging en stuurgedrag weten te vinden en sommige crashes zijn te veel over de top. S2U biedt eerder de meest intense race-ervaring ooit. Zowel op de baan als in de cockpit.

Een goede racegame laat je in mijn optiek op een serieuze en realisti-

"DE MEEST INTENSE RACE-ERVARING OOIT"





Een Nissan, of zoals échte Porsche rijders zeggen: een Niksan.



Deze coureur is vrijwel zeker Japans. Hij komt niet boven het stuur uit en aan de spiegels te zien, heeft ie spleetogen.

sche manier knokken voor je plek op de baan. Ik wil winnen omdat ik de beste ben, niet omdat mijn wagen het snelst is door alle upgrades of omdat ik gewoon iedereen eraf beuk. Ten tweede wil ik die actie intens ervaren. Intens in geluid, intens visueel en intens qua tegenstand. En laat S2U nou beide wensen in vervulling gaan.

INTENSITEIT (1)

De grote gimmick van Shift was de cockpitview. En dan vooral omdat, als je ergens tegenaan knalde, je dat ook heavy meemaakte. Het beeld werd wazig en je hoorde de coureur kreunen. Ik vond dit weliswaar tof gedaan en het verhoogde zeker de fun, maar het reed een stuk minder lekker vanuit die view (zeker in de bochten) en het crashen was te overheersend. Veel mensen speelden Shift alleen maar om het crashen en dat kan nooit de bedoeling zijn geweest.
In Shift 2 heeft men het concept beter uitgewerkt. Ten eerste kun je nu helemaal vanuit de helm spelen, waardoor je de G-krachten die je bij het racen voelt, nog beter ervaart. Daarnaast kun je dit keer ook optimaal sturen vanuit de helm- of cockpitview. Je gezichtsveld kijkt steeds goed de bocht in. Ik raad je dan ook aan straks deze cockpit of helmview te nemen, het verdubbelt de intensiteit van het racen.
Ik heb een aantal keer zelf mogen meerijden in een dikke bak. En wat mij vooral bij is gebleven, is de extreme teringherrie in de auto en de krachten die op je inwerken tijdens het racen. Elk bocht, elke dot gas, elke bobbel voel je in alle vezels van je lijf. En dat gevoel krijg je nu eindelijk eens goed mee in een spel.

INTENSITEIT (2)

De actie van S2U kun je dus volvet meekrijgen, maar dan moet die actie er ook wel zijn. Gelukkig stelt S2U ook op dat vlak niet teleur. Ja, GT5 en Forza zijn realistischer, maar in tegenstelling tot die games waren de races in SU wel vanaf race één intens en pittig.
Na de fijne eerste korte proefrace, waarin de game voor jou de instellingen bepaalt, had ik meteen de handen vol aan de simpele wagens waarin je de eerste wedstrijden rijdt. Passeren is pittig omdat de A.I. van de CPU's weinig gaatjes laat vallen en je bij te hard beuken meteen een straf krijgt of zelfs een diskwalificatie. En ben je er langs, dan blijven CPU's ook de hele tijd in je kont zitten, wachtend op een foutje en zelfs af en toe een kusje uitdelend aan je achterbumper.
Cool is ook dat je lang doet met dezelfde wagen. Je kunt er meerdere levels en competities mee afwerken, waardoor je er een band mee opbouwt. S2U biedt weliswaar volop snelle en mooie wagens, maar het is geen verzamelalbum. Je gaat de boel straks met een wagen of tien afwerken. Wagens die je dan optimaal kent en waarmee je ook heerlijk online kunt gaan.

OEF...

S2U is echt een pure racegame geworden die voor negentig procent overtuigt. Minpunten zijn vooral het driften, dat ik echt ondoenlijk vond, en her en der wat vreemde crashes. Maar dat kan voor mij de lol niet verpesten. Door goed te scoren wist ik het driften te vermijden en toch verder te komen in de levels op weg naar het Walhalla: de GT-1 klasse. En als je díe wagens vanuit de cockpit op een groot scherm met de speakers open bestuurt... oef...



Deze heeft wel wat weg van mijn nieuwe auto. Ik moest er trouwens wel even wennen aan dat ik nu ook parkeersensoren vóór heb. Enorm irritant bij het bumperkleven.



Dit screenshot is gemaakt in New York net nadat de eerste WTC toren is ingestort en de tweede nog niet...

TJOENEN

Dat het realisme in S2U behoorlijk diep gaat, merk je bij het tunen. Je kunt het op twee manieren doen:

- Simpel, door je geld in te ruilen voor kant en klare upgrades voor je remmen, motor, wegligging, turbo, banden, versnelling, etc.
- Verfijnd, door in de garage gebruik te maken van de sliders waarmee je al die onderdelen echt stukje bij beetje op elkaar kan afstellen. En het resultaat daarna effe op de oefentrack testen.

AUTO LOG

De populaire Auto Log-feature zit ook dit keer weer in Shift. En dat betekent dat je op zeer simpele wijze contact kunt houden met jouw racende vrienden. In elke race zie je bijvoorbeeld jouw snelste tijden en die van je maten. Via de Shift 2 website kun je op de hoogte blijven van coole races en je maten wijzen op vette tracks en de juiste instellingen van de wagens.

CONCLUSIE

Shift 2 Unleashed is vooral een ijzersterke raceGAME. En is dat nu niet precies waarvoor je een racegame koopt, toch?



JJ

SCORE 87

Tot volgend jaar Shift 3 uitkomt.

SHIFT 2 UNLEASHED
XBOX 360 / PS3 / PC
ELECTRONIC ARTS
1 - 8 SPELERS ONLINE
OUT NOW

POKÉMON BL

Omdat Jurjen en Jeroen hun exemplaren van Pokémon Black & White veel te laat binnenkregen om ze op tijd en serieus te kunnen reviewen, besloten ze om er een iets minder serieuze draai aan te geven.

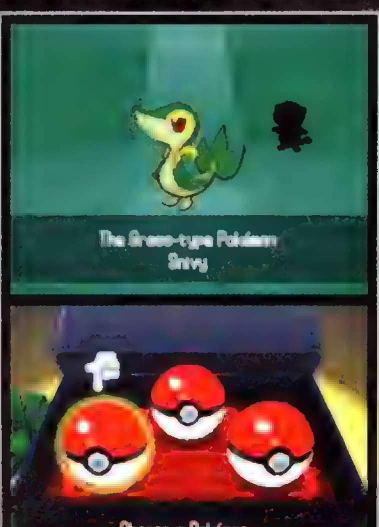


(door: **headshot**)
Ik denk dat hij zijn Pokéballen even komt legen!

JURJEN: "Jij had de witte versie toch? Hoe ver ben je nou?"
JEROEN: "Ja, ik heb die witte omdat daar een stoere zwarte draak op staat, in plaats van die zwarte met die nichterig witte draak. Maar het schiet niet op, heb net mijn derde badge binnen. En jij? Jij hebt natuurlijk je kids aan het werk gezet, ouwe slavendrijver."
JURJEN: "Haha, ik heb inderdaad die zwarte met die neppe witte opblaasdraak. En nogmaals inderdaad: ik heb Max (14) de witte versie gegeven. Dus die zwarte draak eis ik nog wel van 'm op. Hij heeft de game trouwens al uitgespeeld en is druk bezig met het importeren van z'n vijfhonderd-nogwat oude Pokémon.
Zelf heb ik net de vierde badge gehaald, in een achtbaan. Ik vind sowieso de steden en gyms een stuk gevarieerder dan in de voorgangers, waardoor ik me niet zo kan vinden in jouw opmerking 'dat het niet opschiet'."
JEROEN: "Ik bedoel daarmee dat ik te veel andere dingen moet doen, in plaats van met Pokémon spelen. Leuker en gevarieerder? Ik zie wel dingen die verbeterd zijn, maar het blijft natuurlijk volkomen gedateerde gameplay."

GEESTDODEND SAAI

JURJEN: "Pokémon is Pokémon, en volgens mij verwachten mensen ook niets anders dan de gameplay zoals die in het eerste deel, inderdaad al vijftien jaar geleden, werd neergezet. Ik was er zelf eigenlijk ook wel klaar mee, maar ik merk dat de nieuwe omgevingen, nieuwe Pokémon en de vele kleine verbeteringen genoeg zijn om me weer - een beetje - verslaafd te krijgen.
Ik hoef niet al die beesten weer te vangen, maar wil zeker wel zien welke omgevingen en verhaaltjes me verderop in de wereld nog staan te wachten. Ga jij trouwens nog verder met het spel als we zijn uitgebabbeld?"
JEROEN: "Ik heb, as we speak, net een rat in elkaar getrapt met zo'n judo-Pokémon. Weet je wat het is: die nieuwe Pokémon zijn best tof, maar die gameplay... echt geestdodend saai. En het kan allemaal toch wel wat mooier en vooral wat flitsender en interactiever worden gepresenteerd? Of probeer het wat minder turnbased te maken. Het is allemaal zo traag en gedateerd. Al die random encounters en statische gevechten... geen RPG komt er meer mee weg en hier wordt 't gewoon voor lief genomen. Waarom tonen de makers niet eens wat meer lef in plaats van op safe te spelen?"



De gras-Pokémon hebben ook een nep variant: de kunstgras Pokémon.

IMPULS

JURJEN: "Realtime Pokémon battles? Ik denk niet dat de serie daar beter van zou worden. Maar verder kan ik me wel vinden in je opmerkingen, vooral je verwijt dat de makers niets durven. Het succes van de serie doet de serie creatief de das om. Zodra een serie wat minder presteert, zie je dat ontwikkelaars het roer nog wel eens om durven te gooien, maar Pokémon verkoopt blijkbaar te goed voor werkelijk gewaagde vernieuwingen. Is dat eigenlijk niet hetzelfde als bij de populaire shooters van tegenwoordig?"
JEROEN: "Precies. En daarom wil ik iedereen oproepen om deze Pokémon eens een keer niet te kopen. Gewoon even de makers laten ervaren dat hun succes geen automatisme is. Dan moeten ze wel nieuwe dingen doen, dan krijgt de serie weer een impuls die ook nieuwe spelers kan gaat trekken. Nieuwe complexe spelmechanieken, nieuwe opbouw,

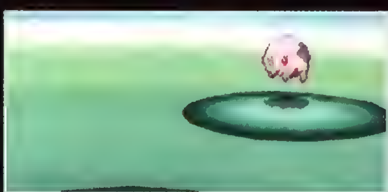


ACK & WHITE

JEROEN EN JURJEN ZIEN HET ZWART-WIT



(door: Raytax)
Tip van de dag: dit gebeurt er met je kapsel als je onder een schijtende olifant gaat staan.



(door: Zlisckasjaak)
Door de economische crisis wegen de spaarvarkentjes niet zo veel meer.



(door: ManiacR)
Speeltip 16: Laat je niet in de DS kijken...



nieuwe mogelijkheden. Niet de standaard zooi die we nu al vijftien jaar voorgeschoteld krijgen.
Wat ik wil zeggen: er kan zo veel meer met de serie en er gebeurt gewoon niets, het succes heeft voor stilstand gezorgd."

"HET SUCCES DOET DE SERIE CREATIEF DE DAS OM."



JE MOEDER

JEROEN: "Neem simpele dingen zoals dat je moeder je op een gegeven moment schoenen komt brengen. Je hebt al vijf keer tegen die trut aan lopen lullen en dan 'ineens' beseft ze dat ze nog schoenen heeft waarmee je sneller kunt lopen. Dat kan toch ook gewoon vanaf het begin? En welke startende Pokémon trainer heeft er niet meteen vanaf het begin een Pokémon? Of een hengel?"
JURJEN: "Nou, nou, nou... je hoeft niet meteen zo negatief te doen over die moeder. Het lijkt me een leuk mens. En ik weet dat je van hardlopen houdt, maar het kleine geluksmoment dat je beleeft als je schoenen, een fiets of een hengel krijgt, schuilt natuurlijk in het feit dat je ze eerst een tijdje niet hebt. Het is een beetje als bij een nieuwe vriendin, je weet dat je uiteindelijk je zin krijgt, maar je moet natuurlijk wel even je best doen voor dat moment is aangebroken.
Wat je oproep om de game niet te kopen betreft: volgens mij ben je te laat. En volgens mij zijn de miljoenen mensen die het spel inmiddels hebben gekocht er wél zeer tevreden mee."

NEGEREN

JEROEN: "Oké, dan boycotten we de volgende Pokémon, die er ongetwijfeld aankomt. Of die ene die zwart en wit combineert. Dat mag ook. Gewoon negeren die hap. Geluksmomentjes kun je ook in andere zaken vinden. In feite zou het ontmoeten van Pokémon daar genoeg voor moeten zijn.
Maar kijk nou toch eens, die graphics man... Dat kan toch veel mooier? Of is de DS nu echt op zijn retour? Ik heb 't in ieder geval wel gehad met die lelijke, blokkerige shit."
JURJEN: "O ja, er komt ongetwijfeld nog een Pokémon Grey, met drie nieuwe Pokémon en een nieuw gebiedje. Dat zijn de inmiddels wel erg voorspelbare uitmelkpraktijken die zelfs ik niet wil verdedigen. Maar wat de échte volgende Pokémon betreft, ben ik nu alweer enthousiast. Ik hoop namelijk al jaren het geijkte Pokémon avontuur eens in écht 3D te mogen beleven. En die volgende Pokémon gaat natuurlijk op de 3DS verschijnen. Heb jij er ook al zin in? Lekker in 3D op je renschoenen wachten?"
JEROEN: "Nee. Ik wacht al vijftien jaar op een Pokémon die daadwerkelijk iets nieuws brengt." ✪

HOE WORDT POKÉMON WEER FRIS?

JEROEN: "Stel je voor, Pokémon verzamelen via 3G, location based. En die ruilen met mensen uit Zweden omdat zij daar ijs-Pokémon hebben die hier niet te vinden zijn, of met Afrikanen die vuur-Pokémon hebben. Terwijl wij alleen maar water-Pokémon hebben. Met dat soort dingen zou de serie weer echt interessant kunnen worden."
JURJEN: "Ik zou het heel tof vinden als het volgende grote Pokémon-avontuur een episch 3D-action/adventure wordt in de tekenfilmstijl van Zelda: The Wind Waker. Dat je dus echt door 3D-bossen enzo moet lopen, waar je dan puzzels op moet lossen om bepaalde Pokémon te vinden en te vangen. En dus niet zo lafjes uitgevoerd als in Pokémon Colosseum en XD!"

CONCLUSIE

Pokémon is ouderwets, het durft niet te vernieuwen omdat men bang is voor de fans, terwijl er juist nu zo veel meer (technisch) mogelijk is. Pokémon zit gevangen in haar eigen succes en ik ben bang dat dat niet snel gaat veranderen.

JEROEN — SCORE **75**

Pokémon is in de kern inderdaad nooit echt veranderd. Toch blijkt de formule nog steeds aan te slaan. Dankzij de vele subtiele vernieuwingen en kleine extraatjes beleef ik zelfs enorm veel plezier aan mijn Black Version, en dat plezier blijft voor mij toch de belangrijkste graadmeter.

JURJEN — SCORE **86**

JEROEN: Wat mij betreft speel je dit niet, zodat de makers eindelijk eens iets nieuws gaan doen.
JURJEN: Hier ben ik nog wel twintig uur mee zoet.

POKÉMON BLACK & WHITE
DS
GAME FREAK / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

DARKSP

Spore was een succesvolle, opzienbarende en grensverleggende game die overigens bij lang niet iedereen in goede aarde viel. Darkspore heeft rudimenten van Spore in zich maar is tegelijkertijd lichtjaren verwijderd van die titel. Jan legt het voor de laatste keer nog eens haarfijn uit...



En Jeroen vond het goed dat Jan twee pagina's schreef. Maar dan heb je dus nóg meer nietszeggende kutplaatjes om bijschriften voor te maken!

Darkspore klinkt, eerlijk is eerlijk, een beetje vies. Sommige PU-redacteuren zagen meteen de remsporen voor zich die Wouter dagelijks als 'vriendelijke groet' achterlaat in de toiletpot. Anderen dachten aan zwart-wit films over de depressie in de jaren dertig; films met mannen vol zwarte smeer op hun knuisten en gezichten, zwoegend achter zware stoommachines voor een aalmoes.
Maar bij een beetje scherpe gamer wordt natuurlijk meteen de naam Spore in herinnering geroepen. Was Spore echter een allesomvattende strategische evolutiesim, Darkspore is een actie-RPG uit de Diablo school, een spel waarbij je je ouderwets een lamme muisvinger klikt.

KWAADAARDIG RAS

Darkspore verhaalt over de Crogenitors, een machtig en superslim ras in een sterrenstelsel ver, ver weg (zonder lichtzwaarden en X-Wings overigens). De Crogenitors gebruikten hun onmetelijke kennis om DNA aan te passen en een superleger van gekloonde wezens te creëren. Je voelt natuurlijk op je intergalactische klompen aan dat dat fout ging, want sommige wezens evolueerden met super DNA, het zogenaamde E-DNA, tot de zogenaamde Darkspore. Dit kwaadaardige ras evolueerde in alle soorten en maten, verspreidde zich over het universum en roeiden zowat alle Crogenitors uit.
Slechts een handjevol bleef leven en deze overgebleven helden moeten met onaangetast DNA op diverse planeten alsnog de Darkspore zien uit te schakelen. En dat doe je al hakkend en klikkend tot je er bijna bij neervalt.

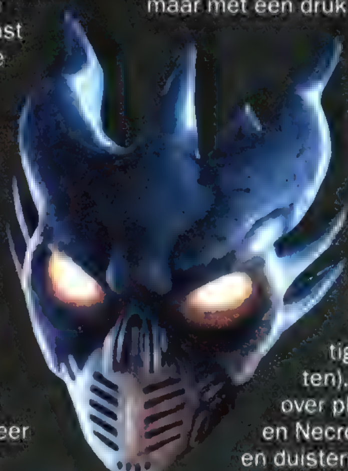
> "EEN PRIMA EN VERSLAVENDE HACK & SLASH RPG."



Nu weet ik weer waarom ik bij de preview van deze game, de PU lezers gevraagd heb bijschriften te maken...

POKÉSPORE

Eerlijk gezegd is bovenstaand lulverhaal slechts bedoeld als excuus om weer helemaal los te gaan met de aangepaste creature editor van Spore en gaandeweg je ultieme trio aan heldenwezens samen te stellen. Je bestuurt er steeds maar eentje, maar met een druk op de knop, wissel je tussen ze. De helden kun je indelen in vijf genetische types, te weten: Plasma (vuur en elektriciteit), Quantum (stoeien met tijd en ruimte), Cyber (robotachtige wapens, raketten), Bio (controle over planten, dieren) en Necro (letterlijk dood en duisternis zaaien).



PVP IS OKÉ

De PvP van Darkspore is even simpel als doeltreffend. Je treedt arena's binnen met je trio helden en dient de vijand zo snel mogelijk om te leggen. Op ieder gewenst moment kun je switchen tussen de drie helden dus het is aan jou (en je tegenstander) om met een zo goed mogelijk uitgebalanceerd trio aan te komen. Bovendien, in de best of three modus mag de verliezer zijn trio helden aanpassen voor de tweede ronde waarbij de winnaar dus niet weet wat hem of haar te wachten staat.
Verleiding tot button bashen ligt hier op de loer, maar als je de juiste vaardigheden en skills klaar hebt staan, weet de ander niet wat hem overkomt.





Oké, dan doen we maar weer iets heel flauws als: beter een scheur in het ijs, dan ijs in je scheur.



JAN LEGT 'T NOG ÉÉN KEER UIT



Of zo'n woordspeling die al drie keer eerder gedaan is. Als Spore nou een MMO was, dan had je een spore-abonnement moeten kopen. [lachen svp]

CO-OP KWARTET

Je kunt de singleplayer campagne ook met vier man in co-op spelen en die heb ik inmiddels (in bèta) geprobeerd. Het is leuk om met een clubje van vier spelers (en dus eigenlijk twaalf heldenwezens) verschillende planeten af te struinen, maar hoewel we meer vijanden voor de kiezen kregen dan als solo speler, had ik nou niet de indruk dat we het (de eerste vier à vijf uur) echt zwaar hadden.
De balans kan natuurlijk in de uiteindelijke game nog zijn aangepast, en wie weet wordt het op de latere planeten wat lastiger.

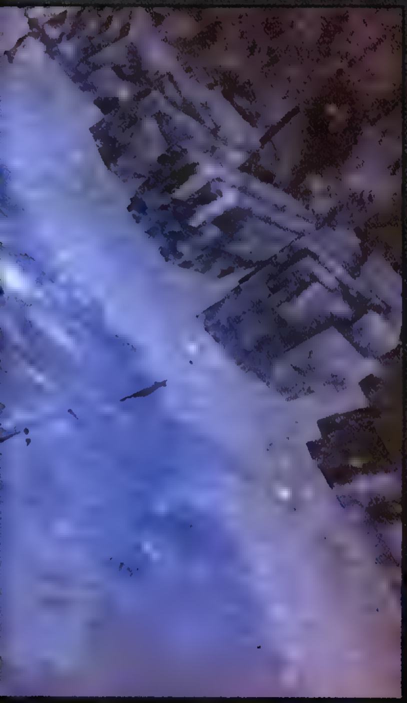
Daarnaast vallen de helden ook nog eens in te delen als Ravagers (snelle mêlee fighters), Sentinels (sterk maar traag) en Tempests (ranged aanvallers).
In totaal zijn er vijfentwintig basic helden (die je gaandeweg aanpast op allerlei manieren) maar daar kun je ook nog genetische varianten op maken, zodat je in totaal, beetje Pokémon style, honderd verschillende helden kunt samenstellen om uit te kiezen.

LIKKEBAARDEND LOOTEN

De helden hebben allemaal toepasselijke namen (en biografietjes) als Blitz, Orion en Wraith maar hun look zal naar verloop veranderen aangezien je voortdurend in de editor kunt customizen.
Door DNA te verzamelen kun je - terug in je ruimteschip - items, vaardigheden en wapens kopen voor je helden, en hoe hoger je level, hoe meer helden beschikbaar komen waarmee je op stap kunt.
Looten kan op velerlei manieren in Darkspore. Er zijn health en power pickups, je verzamelt DNA, je Crogenitor level stijgt naarmate je beter hebt geknokt (hetgeen weer bepaalt welke vaardigheden vrijkomen), je kunt gekleurde orbs verzamelen om statistieken boosts te krijgen, uiterlijk kun je je wezens aanpassen… en ga zo maar door.
Loot komt in alle soorten en maten en het is pakken wat je pakken kan. En ja, dat werkt zeer verslavend.

GEEN PANIEK

Toen Will Wright opstapte bij Maxis was er even paniek in de tent, maar ook zonder de meester weet de ontwikkelaar zich prima staande te houden. De Sims Middeleeuwen (elders in deze PU) blijkt opnieuw een aangename en frisse spin-off van het Sims 3 universum en ook Darkspore kan prima op zichzelf staan.
Tegelijkertijd had Darkspore net dat beetje meer kunnen zijn. Zo ben je het achtergrondverhaal na vijf minuten alweer vergeten en herhaling ligt bij dit soort games al snel op de loer. Toch wegen het schier oneindig customizen van je wezens en de diverse fantasievolle settings die je aandoet voor mij beduidend zwaarder. Bovendien biedt het spel een origineel alternatief te midden van aankomende middeleeuwse fantasy actie-RPG's zoals Dungeon Siege III en Torchlight 2.
Darkspore mist de bombastische epiek en meeslependheid die ik straks bij Diablo III wel krijg, maar die game is er voorlopig nog even niet. Bovendien blijkt de (aangepaste) creature editor als kloppend hart nog altijd ijzersterk.
Anders gezegd: ben je een Diablo fan en kijk je reikhalzend uit naar Blizzard's derde Diablo epos, dan kun je dat smachten naar die titel prima even parkeren door nu Darkspore te gaan spelen. Je zult niet worden teleurgesteld.



GOKJE WAGEN?

Darkspore kent een ietwat vreemde maar stoere feature waarbij je een bepaalde specifieke opdracht kunt doen om een extra sterke eigenschap of upgrade te vergaren. Heb je de opdracht gedaan, dan word je geteased om nog een aanvullende opdracht te doen die veel moeilijker is waarbij je loot en je te winnen goodies nog beter zijn. Faal je, dan krijg je helemaal niks en heb je je voorgaande XP en potentiële upgrade vergokt.
Dit zorgt voor een aangename spanning. In het begin zijn de extra 'gamble' missies prima te doen, maar later worden ze stukken moeilijker, en ik heb dan ook meerdere keren iets te overmoedig gegokt… en verloren.

NIEUWE VERSIE

Net voor deze PU naar de drukker ging, verscheen er nog een licht herziene review versie van Darkspore. Er was geen tijd meer om deze code nog van a tot z door te spelen, maar wat we zagen, gaf ons geen reden om het cijfer aan te passen.
Natuurlijk spelen we deze laatste versie straks alsnog helemaal door, en mochten we aan de hand daarvan nog iets aan deze review willen toevoegen, dan lees je dat uiteraard volgende maand.



CONCLUSIE

Darkspore is een prima en verslavende hack & slash RPG, die het vooral van zijn customization moet hebben. Hield je van het in elkaar knutselen van wezens in Spore én de in het artikel genoemde genrebroeders, dan weet je welk spoor je moet volgen…

JAN

SCORE **81**

Ongeveer vijftien uur, PvP en four player co-op niet meegerekend.

DARKSPORE
PC
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16

RIFT: PLANES OF TELARA

Terwijl de meeste MMO spelers titels als The Old Republic en Guild Wars 2 nauwlettend in de gaten houden, is het Rift: Planes of Telara dat het spits afbijt in 2011. Of we meteen met een potentiële online hit te maken hebben, heeft Steven voor je gecheckt.



Ik heb mijn speech over de valkuilen van een MMO review al te vaak gehouden. Laat ik dan alleen zeggen dat deze bespreking vooral van toepassing is op de ervaring die een eerste maand spelen biedt. Oftewel, de leveling ervaring. Of de game nog leuk is nadat je maanden op (het maximale) level 50 hebt rondgedwaald, durf ik dan ook nog niet te zeggen.

KRACHTEN VAN HET KWAAD

Los van de gameplay die de end-game content met zich meebrengt - zoals leuke PvP actie, uitdagende dungeons en gebalanceerde raid instances - moet de wereld zelf natuurlijk interessant genoeg zijn, en in het geval van Rift is die absoluut intrigerend.
Een magisch slot dat Regulos (een gast die met zijn monsterlijke leger fulltime werelden verovert) de toegang tot Telara ontzegde, is door een burgeroorlog beschadigd. Hierdoor wordt Telara overspoeld door de krachten van het kwaad. De wereld staat namelijk in contact met zes dimensies - leven, dood, aarde, lucht, vuur en water - door middel van magische 'rifts'.
Als gesneuvelde krijger krijg jij een tweede kans op leven, als lid van de Guardians of Defiants. En terwijl jij de wereld verkent door quests uit te voeren, en daarmee in MMO stijl nieuwe krachten en items verkrijgt, zul je geconfronteerd worden met de rifts die in verbinding staan met de andere dimensies.



De minstreel probeerde het beest te laten zingen, maar er kwam alleen een hees geluid uit. Hij was dan ook een schorrepioen...

KLASSEN

Spelers die graag onafhankelijk zijn in een MMO zullen even moeten doorbijten, want om ge[illegible]de content af te ronden, heb je een groep nodig. Laat je de rifts ongemoeid dan zullen deze de spelwereld langzaam veranderen, dus de monsters moeten wel degelijk worden teruggedrongen. De rifts zijn dus het unieke spelelement van de game, wat gezien de titel geen verrassing zal zijn. Zoals uitgebreid beschreven in de preview is het klassensysteem enigszins vertrouwd. Je hebt de archetypen warrior, mage, cleric en rogue en besteedt punten in talent trees om specifieke skills te openen. De clue is dat ieder archetype verschillende souls heeft, die een bepaalde rol (tank, damage of healing) en speelstijl nuanceren, en je kunt meerdere souls kiezen en bestedingen van punten opslaan. Pijl en boog kun je dus aanvullen met krachtige dolkaanvallen, genezende spreuken met aanvallende magie, en een tank kan damage skills verkrijgen, zolang de verschillende souls maar onder hetzelfde archetype vallen.

STERK

Het uitvoeren van de skills voelt ook goed, dat geldt in ieder geval voor de warrior en de mage die ik momenteel beiden aan het levelen ben.
Het gevoel van impact met melee aanvallen ontbreekt wel, zoals bij de meeste RPG's het geval is, waardoor het lijkt alsof je door je vijanden heen slaat. Maar de besturing is redelijk strak en direct. Sowieso kent Rift opvallend weinig bugs en werkt alles naar behoren. De quests zitten goed in elkaar en er zit een natuurlijke flow in het levelen. Ook komt het overkoepelende verhaal regelmatig aan bod dus je krijgt echt het idee bij een episch relaas betrokken te zijn. Dit alles, inclusief de mooie graphics, maakt van Rift een sterke MMO die hopelijk niet het slachtoffer wordt van de onbekendheid van veel MMO gamers met het genre buiten World of Warcraft om.

ZIELTJES WINNEN

Door de opzet van het klassensysteem is het redelijk eenvoudig om in de toekomst nieuwe klassen toe te voegen door ieder archetype van nieuwe souls te voorzien. Omdat je souls combineert zal de boel ook minder snel uit balans raken.
Het is eveneens mogelijk om tijdelijk souls ingame te introduceren ter gelegenheid van speciale events, bijvoorbeeld verbonden aan onze feestdagen. Een Santa of paashaas soul met bijbehorende krachten zie ik wel zitten.



"ALS JE NIET ALLES VERGELIJKT MET DE MARKTLEIDER, STAAT JE EEN MOOIE ERVARING TE WACHTEN."



CONCLUSIE

Als je fris in de game stapt en niet elk element een op een vergelijkt met de marktleider, staat je een mooie ervaring te wachten.

STEVEN

SCORE **86**

Goede MMO's speel je een halve eeuwigheid.

RIFT: PLANES OF TELARA
PC
TRION WORLDS / UBISOFT
1 SPELER ONLINE
OUT NOW

MOTORSTORM APOCALYPSE

MotorStorm was ooit een van de weinige launchgames voor de PS3 en slechts succesvol vanwege het gebrek aan concurrentie. Ook opvolger MotorStorm Pacific Rift kon nergens boven de middelmaat uitstijgen. Zou deze Apocalyptische racer daar verandering in kunnen brengen? Jeroen trok zijn Mad Max pakje aan en ging er eens goed voor zitten.

JEROEN GEEFT ZE DE WIND VAN VOREN



De MotorStorm serie heeft altijd een eigen smoel gehad, vooral vanwege z'n grootse lege omgevingen. Het origineel had modder en bergen, Pacific Rift bracht wat meer kleur met z'n begroeide jungles, terwijl Arctic Edge (de PSP game) werd gedomineerd door sneeuw en ijs.
Al die games hadden als centraal thema een soort racefestival, waar omheen in Apocalypse nu een vaag verhaaltje is gebouwd rondom drie personages die je in volgorde dient af te werken, althans in de singleplayer.
Je kunt natuurlijk ook gewoon Wreckreation aanslingeren om zelf te klooien en de online MP te gaan proberen.

> "ZE HADDEN ZICH BETER KUNNEN FOCUSSEN OP EEN GAME DIE LEKKER SPEELT."

BAH!

Maar even terug naar de singleplayer van Apocalypse, die in mijn ogen echt totaal nergens op slaat. Je speelt dus met een personage de SP door om na afloop het volgende personage vrij te spelen. Deze is iets uitdagender dan zijn voorganger en als je nummer drie vrijspeelt, zul je merken dat de tegenstand nog een tikkie sterker is geworden.
Maar waarom kan ik in de SP niet gewoon effe wat Grand Prix achter elkaar rijden? Waarom moet er in godsnaam een verhaal in zitten? En in dit geval een verhaal dat wordt verteld met behulp van derderangs comics... BAH!



(door: **stravagante**)
Sorry juf, de brug kwam naar beneden...



(door:**DX30nl**)
Hij dacht dat ie geflitst werd en zo kunnen ze zijn kentekenplaat niet zien.



(door: **M@rkje**)
Door de hoge benzineprijzen sprong menig bestuurder uit zijn vel. Met auto en al...

DE WERELD GAAT KAPOT

De beoogde uitdaging in Apocalypse zit 'm niet alleen in de concurrentie op de track, maar ook in de wereld die om je heen naar de tyfus gaat. Denk aan exploderende pompstations, aardverschuivingen, gebouwen die instorten etc. Het is alsof je Split/Second aan het spelen bent, maar dan zonder de regie.
Alles gebeurt at random en ziet er soms spectaculair uit, maar daar is dan ook alles mee gezegd, want om nu te beweren dat het spektakel het je ook daadwerkelijk een stuk lastiger maakt? Nee. Alle gebeurtenissen vinden namelijk plaats net voor jij langs komt. Je ziet 't gebeuren, dus je kunt er op tijd op anticiperen en hebt er geen last van.
Waar je wel last van hebt, is het feit dat je niet goed kunt inschatten wat sommige acties voor gevolgen hebben. Zo kun je met je wagen lichtjes de wand aanraken, waarna dit resulteert in een vuurbal en je opnieuw op de baan wordt gezet, maar het kan ook zijn dat datzelfde tikje totaal geen gevolgen heeft.
Ook het feit dat de select-knop, die je opnieuw op de baan moet zetten als je er naast bent geraakt niet altijd werkt (tijdverlies!!!) is behoorlijk frustrerend. En dat is qua trackdesign echt niet het enige dat niet deugt.

GEFORCEERD

Het lijkt erop dat de MotorStorm serie zijn beste tijd heeft gehad. Men is met Apocalypse geforceerd naar nieuwe dingetjes gaan zoeken, zoals irritante drum and bass, random destructie en wat perks in de multiplayer, maar volgens mij hadden ze zich beter kunnen focussen op een game die lekker speelt.

CONCLUSIE



JEROEN

SCORE 65

Na een uurtje of twee heb je de eerste SP uitgespeeld, waarna je online kunt gaan of met het nieuwe personage verder kunt.

MOTORSTORM APOCALYPSE
PS3
EVOLUTION STUDIOS / SCEB
1 – 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW

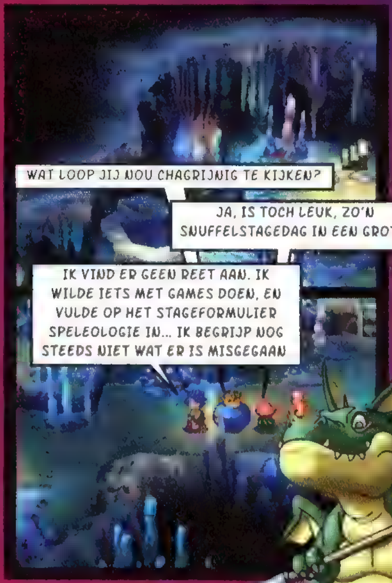
18

DRAGON QUEST VI REALMS OF REVELATION

JURJEN SPEELT VALS

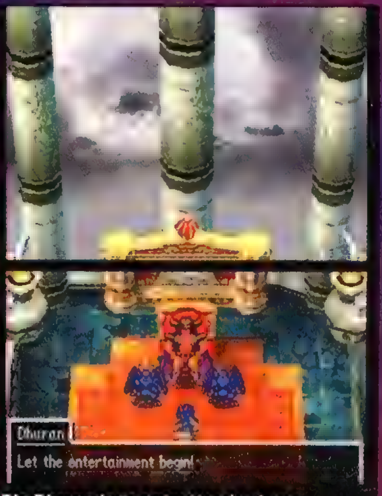
Jurjen krijgt maar geen genoeg van traditionele RPG's. Al doet hij er - met het oog op de deadlines van de PU - alles aan om die zo snel mogelijk uit te spelen. De review van Dragon Quest VI wil hij zelfs beginnen met een bekentenis: hij heeft vals gespeeld in het casino.

Inderdaad, ik heb vals gespeeld in het casino. Bij de duurste en best uitbetalende fruitautomaat, om precies te zijn. Door steeds alleen na vette winst te saven, en bij verlies zonder saven opnieuw te beginnen, had ik na een avondje achter de gokkast genoeg tokens vergaard om elk item uit de prijzenkast van het Casino een paar keer te kopen. Zo kwamen mijn poppetjes al vroeg in het avontuur aan supersterke Platinum Mails en Dragon Shields, terwijl ik ook nog even zestig Yggdrasil Leafs kocht die ik elders tegen een fortuin aan goudstukken kon inwisselen.
Zelf wil ik het trouwens geen vals spelen noemen; ik maakte gewoon gebruik van de mogelijkheden die het spel me bood om sterker te worden dan mijn vijanden. Zoals dat nou eenmaal de bedoeling is, in RPG's.



STAPJES TERUG

Ik kan me best voorstellen dat mensen RPG's als Dragon Quest te moeilijk vinden (die spelen het spelletje waarschijnlijk te ondoordacht) of juist te makkelijk (die spelen het spelletje waarschijnlijk te behoudend). Mensen die het genre ouderwets en 'te veel hangend in achterlijke tradities' noemen, hebben gewoon gelijk.
Maar dat alles beneemt mij het plezier niet. Ook al doet Dragon Quest VI wat stapjes terug als je 'm vergelijkt met het vorig jaar verschenen Dragon Quest IX (de vijanden zijn in VI onzichtbaar, de multiplayer mogelijkheden zijn verdwenen), toch blijf ik genieten van het hele Dragon Quest-gebeuren.
En ook al is het originele Dragon Quest VI al in 1995 voor de SNES verschenen (alleen in Japan, welteverstaan), het is in de bijgewerkte uitvoering van 2011 nog steeds een verdomd goede traditionele RPG.



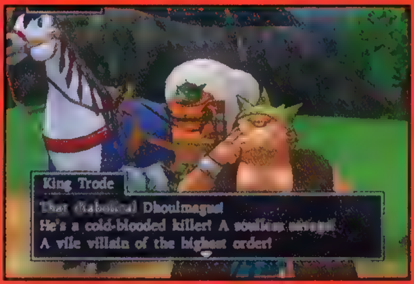
Die Dhuran is zo ontzettend vol van zichzelf, dat toen ie een muziekbandje oprichtte, hij het heel brutaal Dhuran Dhuran noemde!



De Lightning Storm krijg je voor je kiezen als je Earthquake, Tsunami en Radioactivity in die volgorde hebt overleefd.

EN WAT KOMT ER NA 6?

Voor de Nintendo DS zijn nu vier genummerde delen van de Dragon Quest-serie verschenen: remakes van 4, 5 en 6, en het originele deel 9. De vraag die nu rijst: kunnen we ook nog remakes van deel 7 en 8 verwachten?
Het antwoord is: waarom niet? Die games zijn (ook in het Westen) eerder al verschenen voor respectievelijk de eerste en tweede PlayStation, wat betekent dat ze zich waarschijnlijk prima lenen voor overzetting naar de Nintendo 3DS. Vooral in het geval van het geweldige deel 8 (zie screen) zou dit wel eens iets heel moois op kunnen leveren. Maar let wel: vooralsnog is er dus nog niets aangekondigd.



"EEN VERDOMD GOEDE TRADITIONELE RPG."



VLIEGEND BED

Ik hou ervan, de achteloze manieren waarop je betrokken raakt bij de levensverhalen van de personages, uitmondend in bijna opzichzelfstaande scenario's met meer gewicht dan het overkoepelende verhaal.
Ik hou van het reizen door de sprookjesachtige wereld, te voet, aan boord van een schip, of op een vliegend bed. Ik raak niet snel moe van het ontdekken en verkennen van geheime gangen, verwoeste tempels, fiere kasteeldorpen en duistere grotten waarin monsters huizen.
Ditmaal reisde ik heen en weer tussen Real World en Dream World, een thema wat mij natuurlijk op het lijf is geschreven.
Om verder te komen moest ik sterker worden, hoe dan ook. Ik gaf mijn poppetjes beroepen, skills en klassen, ik voedde ze op en maakte ze sterk. Samen waren wij één.

CURLEN

Toch, hoe serieus dit alles ook mag klinken en hoe zwaar de thematiek ook is, Dragon Quest VI is misschien wel het meest lichtvoetige en minst serieuze deel uit de serie. Dat ligt geheel aan de toon waarmee het spel met jou als speler communiceert.
De subtiele humor in de dialogen zal absoluut doodslaan als ik die hier op papier zet, maar misschien zegt het feit dat je in een minigame met Slimes kunt curlen wel genoeg. Ik vind dat leuk en motiverend, de kijk op het leven die de makers van Dragon Quest hiermee propageren.
Er wacht je een zware en langdurige beproeving, maar laten we het vooral niet te zwaar maken allemaal.
Denk daaraan, als je weer eens in een casino belandt.



CONCLUSIE

Wanneer je als DS-bezitter deel 4, 5 en 9 met veel plezier hebt gespeeld, ga je met deel 6 geheid weer uit je dak. Omdat je de Dragon Quest-serie met elk willekeurig deel kunt beginnen, is dit ook voor nieuwkomers een mooi spel. Blijf hier echter verre van als je twijfels hebt bij bepaalde voortsukkelende elementen van de traditionele RPG.


JURJEN

SCORE 85

In 34 uur kun je het eind bereiken, als je het een beetje handig speelt.

DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVELATION
DS
ARTEPIAZZA / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW
12

CRYSIS 2

Crisis in Libië, crisis in de financiële wereld, crisis in het betaald voetbal, crisis in Japan... Mooi moment vond JJ om Crysis 2 te reviewen.

JJ GAAT VOOR EEN GOUDCRISIS

POWER UNLIMITED GOLD

Het is het jaar 2023 en New York is overvallen door buitenaardse troepen die de stad aan gort gebeukt hebben. Jij bent een marinier die toevallig de super soldaat met een Nano suit genaamd 'Prophet', tegenkomt. Omdat deze gast fysiek en mentaal helemaal naar de klote is, geeft hij jou zijn suit en schiet zichzelf daarna door z'n kneiter. Waarna jij opeens de hoop van de natie bent. Lekker dan!
Het verhaal achter Crysis 2 (C2), met veel mysterieuze virussen, laboratoria en aliens, doet behoorlijk Half-Life aan, maar de kwaliteit en spanning van de eerdergenoemde klassieker haalt het nooit. Maar fuck that, als game en shooter weet Crysis 2 zwaar te overtuigen!

GRAFISCH SUPERIEUR

Allereerst de graphics. Laat ik het gewoon meteen vertellen: Crysis 2 is de mooiste shooter ooit gemaakt voor de console. Elke omgeving is immens rijk aan kleuren en details. New York leeft (wat vreemd is om te zeggen in een omgeving die helemaal zum kloten is) en vooral de lichtval is bijzonder indrukwekkend. Ook qua special effects en vuurwapens overtuigt C2, waarbij ik vooral de explosies die ontstaan als je het bekende rode vat beschiet, apart moet noemen; een lust voor oog en oor.
Toch waren de superieure graphics voor mij niet het belangrijkste pluspunt. Dat was namelijk de actie!

NORMAL = HARD

Waar ik bij games als Black Ops, Killzone en Homefront het spel op Hard moest zetten om flink tegenstand te krijgen, kun je bij Crysis 2 al op Normal nagelbijtend spannende battles beleven en ga je waarschijnlijk ook wel een paar keer onderuit.
Crytek heeft daar op een slimme wijze voor gezorgd. Elk level kent een indoor-outdoor structuur. Indoor is het grotendeels lopen, op adem komen en een nieuw outdoor gedeelte inladen, maar outdoor komt de boel tot leven!
In C2 is outdoor ook echt outdoor, dus vol vijanden, obstakels, sluiproutes en huizen die echt om tactiek vragen. Daarom begin je vrijwel elk buitenstuk van bovenaf, zodat je eerst een plan de campagne kunt maken. En zolang je niet gezien wordt, kun je daar de tijd voor nemen.

"DE MOOISTE SHOOTER OOIT GEMAAKT VOOR DE CONSOLE."

AFWISSELING

En een plan moet je hebben. Niet alleen zijn de vijandelijke CPU's zorgvuldig verspreid neergezet, ook hun A.I. is meestal behoorlijk slim. Men probeert te flanken en valt massaal aan, net als je moet herladen. Vandaar dat je het upgradable (hoe meer aliens je doodt, hoe meer mogelijkheden) Nano suit ook echt nodig hebt om op zo'n moment even weg te snellen, je pantser aan te zetten of onzichtbaar te worden.
Het toffe aan C2 is dat er voor elk probleem meerdere oplossingen zijn. Ik heb stukjes vier keer overgedaan zonder ook maar een keer dezelfde route en dezelfde actie tegen te komen.
Zelfs de stealthfreaks kunnen hun lol niet op, want het is volgens Crytek mogelijk diverse battles te winnen door er gewoon langs, onder of boven te sneaken. Moet je wel een pot geduld hebben.
Tot slot vecht je tegen zowel mensen als aliens, en die hebben allebei een ander plan van aanpak nodig. De actie kent daardoor ook nog eens genoeg afwisseling en uitdaging.

FANTASTISCH

Ik meldde al dat de A.I. van de CPU's "meestal" sterk is, want C2 kent helaas ook wat slordigheden. Slordigheden die extra opvallen omdat de rest zo fraai en goed is uitgewerkt.
Zo blijven sommige vijanden vaststaan (in muren of auto's) en zijn daardoor makkelijk te raken, is er soms sprake van popup en worden enkele cutscenes wel heel erg abrupt afgebroken.
Toch lijkt het me wel duidelijk dat elke shooterfan deze FPS zonder enige angst kan halen. Crysis 2 is een fantastische game en ook nog eens eentje waar je geen NASA PC voor nodig hebt.



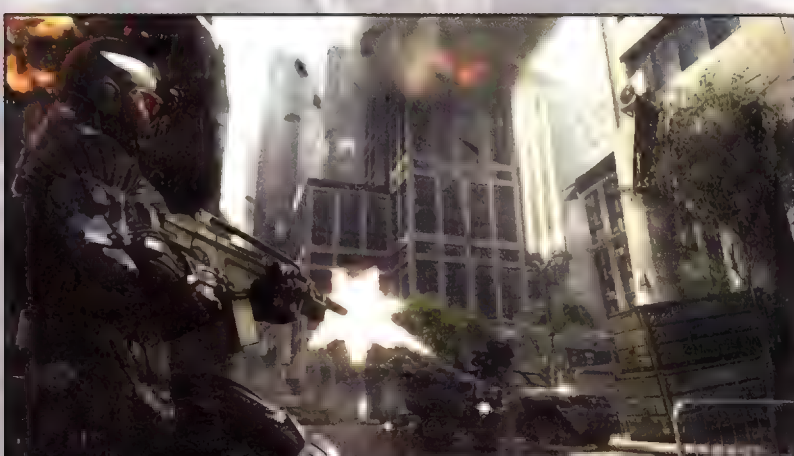
Dat Nano suit zat in het begin ontzettend ongemakkelijk en irriteerde 'm mateloos. De fabrikant had 'm echter al voorbereid: 'eerst het zuur dan het Nano suit...'

GOUDEN LENGTE

Ik speelde Crysis 2 in een uur of elf uit (in Hard en ik liep af en toe extra rond te fierefluiten in de prachtige wereld) en dat is (helaas) wereldnieuws!
Als bonus zorgen de prima A.I. van de vijanden en de open terreinen (die de mogelijkheid bieden tot meerdere strategieën) er nog eens voor dat je deze campaign zonder problemen twee of meer keer kunt spelen. De lengte is dan ook een belangrijke reden om het spel een Gold Award te geven. Check ook het PU-TV item op pu.nl/crysis2.



'Skill assessments'... dat wil ik Fred Rutten wel eens horen uitspreken.



Hij had die gevaarlijke ziekte waardoor je nooit gevaar ziet en overal moedig tussenspringt: Gilles de la Stoerette.

CONCLUSIE

Grafisch über, lange singleplayer, fikse MP, pittige actie, wat wil je nog meer?

JJ

SCORE 93

De singleplayer is beduidend langer dan de gemiddelde shooter van vandaag de dag. Minimaal acht uur ben je wel bezig.

CRYSIS 2
XBOX 360 / PS3 / PC
CRYTEK / ELECTRONIC ARTS
1-12 SPELERS
OUT NOW

16

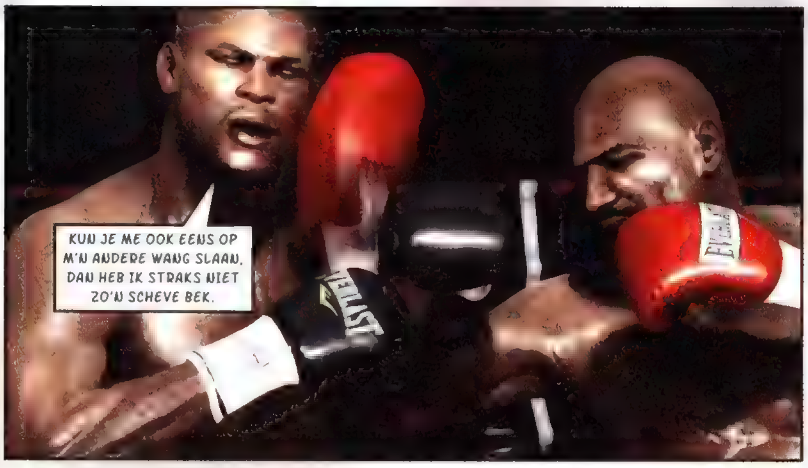
WOUTER GAAT NIET KNOCK OUT

FIGHT NIGHT CHAMPION

Wouter vindt voetbal voor mietjes, schaatsen voor saaie pikkies en wielrennen voor z'n vader. Als je dan toch iets met je conditie of whatever wilt doen, sla elkaar dan plat! Dat is pas voor mannen met echt harige ballen! Fight Night Champion is dan ook de enige sportgame die Wouter ooit zal aanraken. Voorzichtigjes...



Laat ik gewoon beginnen met een samenvatting van Fight Night Champion, want ik voel me vandaag in een omgekeerde bui.
Champion = Fight Night Round 4,



alleen dan meer en beter, met overzichtelijkere menu's en de toevoeging van een Champion mode die eigenlijk fungeert als een filmische, uitgebreide tutorial. Daarin wandel je een Hollywood-achtig, nogal voorspelbaar verhaal door met de bad-ass bokser Andre Bishop, dat wordt verteld in bijzonder slicke cutscenes ondersteund door voice-acting van hoog niveau. Cliché, maar lekker. Champion is dus in feite een betere game en in een logische wereld krijgt ie een hoger cijfer dan Round 4. Maar niet in mijn wereld...

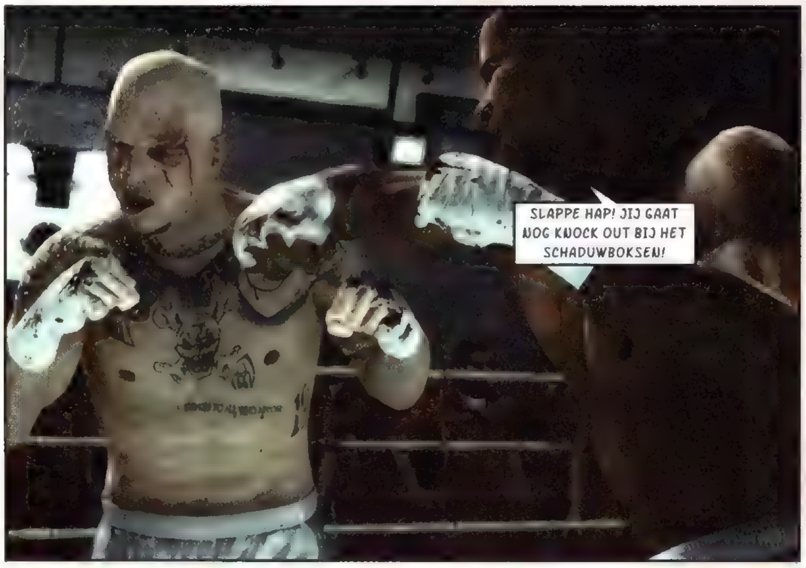
JIJ... JIJ... PUGILIST!

Het pugilisme (fancy woord voor elkaar de harses inslaan met vuisten) werkt eigenlijk nog steeds hetzelfde als in de vorige games. De besturing is net even soepeler, maar iemand tegen het canvas rammen vereist nog dezelfde hoeveelheid geduld en precisie als voorheen.
Je bent geconcentreerd bezig je meppen zo te timen, dat ze precies tijdens een slag van je tegenstander aankomen, zodat je counters krijgt, wat met een hoop mazzel een knock out ram wordt.
Gebeurt dat niet, dan is het de bedoeling dat de vechter tegenover je 'groggy' wordt en je erop los mag rammen totdat de knakker met een zweterige, pijnlijke slow motion tegen de vlakte gaat.
Daar komt de hele gameplay nog steeds op neer en hoewel dit best realistisch is, kan het van mij nog wel wat echter. En by golly, ik weet hoe!

IS DIT BOKSEN?

Boksen is inderdaad een spelletje van timing, dat doet Fight Night al delen goed, maar er komt veel meer bij kijken.

> **"MISSCHIEN DE VETSTE BOKSGAME DIE ER IS, MAAR HET IS MOMENTEEL OOK DE ENIGE."**



Natuurlijk is het gevoel van een mep tegen je bakkus moeilijk te simuleren in een game, maar ik had graag meer gradaties gezien tussen groggy en een knock out. Soms krijg je namelijk een tik tegen je smoel waar je slechts heel even je oriëntatie van kwijt bent. Als je tegenstander dat korte, schele moment in je ogen ziet, ben je de Sjaak. Met een kort beeldeffect, vergelijkbaar met de witte flits die je ziet als je een counter maakt, is ook dit prima in een game weer te geven.
Dan is er nog de stamina, weliswaar een factor in Fight Night, maar niet genoeg wat mij betreft. Sommige vechters in Champion hebben na tien ronden klappen incasseren nóg honderd procent stamina en zelfs überatleet Clark Kent himself gaat dat niet lukken. Bovendien, geef je iemand een goede ram op z'n milt dan is ie niet groggy, maar in één klap al z'n uithoudingsvermogen/stamina kwijt omdat alle lucht uit de longen gespankt wordt. Waarom gebeurt dat nooit in een Fight Night matpartij?
Tja, dit is misschien de vetste boksgame die er is, maar het is momenteel ook de enige. Misschien heeft Fight Night een harde concurrent nodig. Yukes? Capcom? Anyone?

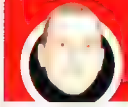


DE NIEUWE ROCKY!

Boksen is die Big Shit dit voorjaar! Als je de Champion mode van Fight Night 5 cool vindt, is 't misschien wel eens tijd om een stapje verder te gaan met... The Fighter. Deze film gaat over Micky Ward, een echt bestaande bokser die 's ochtends motorolie drinkt en in de jaren '80 door z'n broer opgeleid werd tot pro-bokser.
IJzersterke rollen van Christian Bale (Batman!) en Mark Wahlberg (Dirk Diggler!), brute gevechten en een voorspelbaar verhaal, maar niet zo voorspelbaar als dat van Champion.

CONCLUSIE

Het is niet alsof EA Sports slackt met zijn Fight Night games, want elke Round is weer een stuk beter dan de vorige, en de Champion mode in dit deel is een idee dat grenst aan briljant. Maar het boksen zelf mag wat mij betreft na zoveel delen wel een stukkie uitgebreider, échter en spannender...



WOUTER

SCORE 77

Als je een uurtje of zes de Champion mode hebt gespeeld, ben je eigenlijk alleen nog maar klaargestoomd voor het echte werk: je eigen career in Legacy mode.

FIGHT NIGHT CHAMPION
PS3 / XBOX 360
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

UDRAW

JURJEN KRAST DOOR



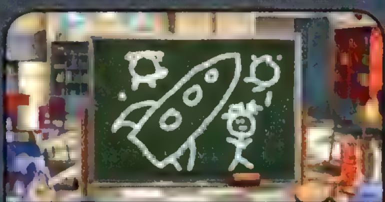
Het zal je niet zijn ontgaan: we leven in het tijdperk van de vreemde besturingsdingen. Na het touchscreen van de Nintendo DS, de bewegingsgevoelige Wii-remote, het Mario Kart-stuurwiel, de fitnessplank, Move & Kinect, arriveerde onlangs het tekenbordje uDraw op de redactie. Jurjen klom meteen in de pen.

uDraw is een tekentablet voor de Wii. Er hangt een pennetje aan waarmee je op het tablet kunt tekenen. De lijnen verschijnen in beeld, als je tenminste hard genoeg op de pen drukt en één van de drie uDraw-compatibele softwaretitels in je Wii hebt gestoken.
Is uDraw leuk en interessant genoeg om de comateuze Wii nieuw leven in te blazen? Het antwoord schuilt wat mij betreft niet zozeer in het tekentablet zelf maar in de software die je ermee kunt bedienen.
Ik zal die drie titels stuk voor stuk bespreken en van een cijfer voorzien. Zo krijg je een aardig beeld van wat uDraw te bieden heeft.

"EEN LEUK ACCESSOIRE MET TELEURSTELLEND SLECHTE SOFTWARE."

UDRAW STUDIO

Ouderwets, beperkt en onhandig, zo laten mijn ervaringen met het tekenprogramma uDraw Studio zich het best omschrijven. De interface werkt weinig intuïtief, waardoor ik nogal zat te kutten voordat ik de verschillende functies een beetje vlot kon afwisselen. En uiteindelijk biedt het programma weinig meer dan het oeroude Paint wat je zelfs op de beige computer van je oma aantreft.
De stempels die je kunt kiezen zijn zo oubollig dat ze aan een oud schoolboek van diezelfde oma lijken te zijn onttrokken. Daarbij: het minste wat je van een tekenprogramma anno 2011 mag verwachten, is dat je tekeningen op Facebook kunt zetten of kunt mailen, maar dat kan dus niet. Je moet eerst kiezen voor 'Opties' en dan voor 'Momentopname' (WTF?) om een tekening op de SD-kaart in je Wii te zetten, het kaartje uit je Wii peuteren, en...
Nou ja, zoals ik al zei: ouderwets, beperkt en onhandig.



Op het NASA hoofdkwartier werden de eerste schetsen gemaakt voor een budget-spaceshuttle in verband met de keiharde bezuinigen door de regering Obama.

SCORE 42

KRABBEL'S GROTE AVONTUUR

Kijk eens aan, wat een ironische miskleun: de makers van het spel kunnen niet tekenen! Man, wat zien die platformwerelden er grauw en saai uit zeg! Je kunt zelf met beperkte middelen wat spelonderdelen inkleuren en bekrassen, maar daar wordt het niet snel beter van.
De dingen die je moet doen zijn op z'n best aardig te noemen. Er zijn vier verschillende platformspellen, waarin je het uDraw-bordje op verschillende manieren moet gebruiken om Krabbel voorbij hindernissen te helpen. Jammer dat is gekozen voor afwisseling in plaats van integratie. Het versterkt het rommelige gevoel, alsof het spel in een week is bedacht en de volgende week al af moest zijn.
De leukste momenten in Krabbel's Klotenzooi zijn slappe aftreksels van Sonic, Max & The Magic Marker of het soortgelijke maar veel leukere Drawn to Life dat eind 2009 al door THQ werd uitgebracht.

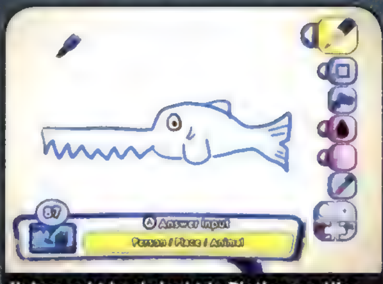


Is dit nu een paard of een ezel? Ik zou zeggen, ezel. Vanwege die balken...

SCORE 41

PICTIONARY

Dit is het officiële bordspel Pictionary, maar dan in virtuele vorm. Dus moet je met de pen over het tekenbordje krassen om de dobbelsteen te gooien. De kleur van het vakje waar je op landt, bepaalt wat voor soort onderwerp je moet tekenen.
Je kunt de game niet in je eentje spelen (gelukkig maar, zou ik bijna zeggen) maar met twee, drie of vier spelers of teams die telkens het uDraw-tabletje door moeten geven, of moeten raden wat er wordt getekend.
Ik heb het met vrouw en vrienden geprobeerd, en natuurlijk hebben we er dikke lol mee beleefd. Maar niet meer lol dan met het bordspel. Sowieso kun je een dergelijk spel voor 79 cent ook op je iPad downloaden. Of gewoon een stift en een stapeltje papier pakken.
Er staat mij iets tegen aan die verkoopprijs van dertig euro, maar het spel an sich is niet verkeerd.



Ik ben echt heel slecht in Pictionary. Hier zou ik bijvoorbeeld zeggen: hamerhaai...

SCORE 58



CONCLUSIE

Het uDraw-tekentablet is een leuk accessoire dat mooi en robuust is uitgevoerd. Helaas is de software teleurstellend slecht, zodat ik zelfs met de beste wil van de wereld niet kan zeggen dat uDraw iets toevoegt aan de Wii-beleving. Behalve voor raszuivere hardcore-Pictionary-fans, misschien.



JURJEN

SCORE 50

Na een middag en een avond uitproberen, heb ik het tekentablet niet meer aangeraakt.

UDRAW
Wii
THQ
1 - 4 SPELERS (VERSCHILT PER TITEL)
OUT NOW

TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS

Een nieuwe Tiger Woods game schreeuwt natuurlijk om dubbelzinnige bijschriften. Gelukkig hoeft Jan die niet zelf te bedenken maar hebben we daar Ed voor, de meester in het maken van commentaren bij de screenshots. Het gaf Jan nog meer tijd om aan zijn handicap te werken…



Niet alleen Tiger, maar bijna alle topgolfers gaan vreemd. Na een wedstrijd nodigen ze dan groupies uit in de kleedkamer, en dat noemen ze dan hun 'Golf Geile Teven Inspectie', ook wel Golf GTI genoemd.

Moet een topsporter privé ook een leuk en aardig mens zijn? Veel mensen vinden (onbewust?) van wel. Maar beroemdheden zoals artiesten en topsporters zijn vaak helemaal geen leuke mensen, mede ten gevolge van het feit dat ze veel te veel geld verdienen en slechts omringd worden door ja-knikkers. Dat Tiger Woods de weg behoorlijk kwijt was, zal iedereen bekend zijn, en dat veel mensen en sponsoren hem daarop lieten vallen, zag je aankomen. Maar toch bleef Electronic Arts de sportman trouw en is de Amerikaanse ontwikkelaar allerminst de weg kwijt, want ook editie 2012 van de Tiger Woods serie is weer een prima golfgame. Misschien dat het naspelen van zijn sportcarrière Tiger zelf ook wat op kan beuren, want na meer dan tien jaar nummer één van de wereld te zijn geweest, heeft hij ook op het sportieve vlak de nodige tegenslagen moeten incasseren. Onlangs werd de 35-jarige Amerikaan in Arizona zelfs in de eerste ronde van het World Match Play uitgeschakeld. "Ik miste putts die ik met mijn ogen dicht kan maken", sprak de golfer aangeslagen.

WHO'S YOUR CADDIE?

Beschik je zelf niet over golfskills dan kun je in PGA Tour 12 (voor het eerst in de serie) volledig afgaan op de aanwijzingen van je caddie, het hulpje dat je in je karretje over de green rijdt en met je golfclubs rondsjouwt.

> "WEDEROM EEN PRIMA GOLFGAME."

Beginners kunnen het spel zo instellen dat je caddie de hele tijd tips geeft. Hij vertelt je welke club je het best kunt hanteren, welke richting je op moet slaan, hoe hard of hoe zacht… je zou bijna gaan denken dat de caddie het beter kan dan jij! Puristen kunnen deze hulp uiteraard uitvinken en het allemaal zelf doen.

MEESTERLIJKE TIJDEN

De subtitel 'The Masters' slaat op het feit dat voor het eerst het beroemde Masters toernooi in de game zit. En ja, dat is een big deal. The Masters is het meest prestigieuze toernooi ter wereld en zat (waarschijnlijk een rechten/geld kwestie) nog nooit in de game. Tja, en dat was eigenlijk hetzelfde als wanneer Barcelona niet in FIFA 11 zou zitten of Wimbledon zou ontbreken in een tennisgame.
Daar bovenop komt nog eens het feit dat juist Tiger ooit geschiedenis schreef door als 21-jarige de jongste Masters winnaar ooit te worden met een baanrecord dat tot op de dag van vandaag nog staat.
Logisch dus dat in PGA Tour 12 veel om de Masters draait. Hoe beter je golft, hoe meer punten je pakt, hoe hoger je op de ranking komt… om uiteindelijk een uitnodiging te krijgen voor het toernooi der toernooien.
En net als in sommige andere sportgames, mag je ook hier Tiger's vier Masters overwinningen 'naspelen', naast die van andere golfgrootheden. Zo flirt de nieuwste Tiger Woods game onbedoeld toch een beetje met vroegere en vooral betere tijden van het vermaarde sporticoon.


Met name Duitse golfers voelen zich uitstekend op hun gemak in bunkers…




Naast golfer is hij ook dameskapper, gespecialiseerd in wassen en watergolfen…

MET MOVE MEER MANS?

PGA Tour 2012 is net als PGA Tour 2011 speelbaar met Move en dat werkt behoorlijk accuraat. De vraag is alleen: ga je de complete game staand spelen? Ik heb het zelf nog niet geprobeerd maar ik kan me voorstellen dat dit voor golffans de favoriete wijze van besturing wordt.

CONCLUSIE

Of Tiger Woods zelf ooit nog zijn topvorm bereikt, blijf afwachten maar aan Electronic Arts' golfreeks zal het in ieder geval niet liggen. PGA Tour 12 is digitaal golfen op z'n best met een heerlijke besturing en prachtige beelden.

JAN

SCORE 88

Totdat Tiger Woods weer terug aan de top is, kun je hier mee vooruit.

TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS
PS3 / XBOX 360 / Wii
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
1-4 SPELERS
OUT NOW
3



EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

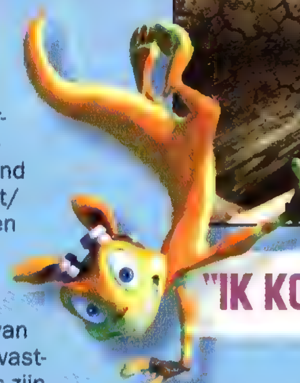
PLAYSTATION MOVE HEROES

Op de PlayStation Experience '11 speelde Jeroen al een stukje met PlayStation Move Heroes, maar de game kon 'm niet echt overtuigen. Deze maand probeerde hij het opnieuw. Met frisse moed schakelde hij de PS3 in, pakte de Move controllers en ging los. Nou ja, los...

JEROEN VOELT ZICH TE OUD



Het moge duidelijk zijn: ik ben niet de doelgroep voor dit soort spellen. Met mijn 32 jaar ben ik toch al snel zo'n 22 jaar over datum. Natuurlijk zit er ook in mij nog steeds een kind van tien, maar waar aandoenlijke personages als Jak, Daxter, Ratchet, Clank, Sly en Bentley normaal gesproken mijn bevroren hardcore hartje makkelijk kunnen ontdooien, lukte het ze in Move Heroes niet. In plaats van enthousiast mee te gaan met de vibe, voelde ik mij gewoon een volwassen jongeman die voor een breedbeeldscherm met een gloeiende dildo stond te zwabberen.



ZWIEPEN

PlayStation Move Heroes is een verzameling minigames voorzien van een adventure jasje waarbij je wisselend speelt met Jak/Ratchet/Sly (de grote jongens) en Bentley/Clank/Daxter (de kleintjes). Iedere groep heeft zo zijn specifieke manier van spelen, die per missie vaststaat. De grote jongens zijn meer brawlers, met zweep en andere attributen, maar ze kunnen ook een flink potje bowlen. De kleintjes moeten het hebben van knallen en een soort discuswerpen. Alles bestuur je met de Move controller, waarbij het brawlgedeelte al snel omslaat in een zwiep en zwaai festijn. Iets waar zo'n beetje iedere game die gebruikmaakt van motion-sensing last van lijkt te hebben. Het knallen met de 'kleintjes' vraagt wat meer geduld en een steady aim, terwijl bowlen en discuswerpen wat meer vragen van je precisie.



"IK KON ER HELAAS NIET DE LOL VAN INZIEN."



HET WERKT

Was ik een jaar of tien geweest, dan had ik dit met veel plezier gespeeld, denk ik. Gierend van het lachen wanneer ik de robots die op mij afkomen naar z'n mallemoer had geschoten of geslagen. Maar ik ben geen tien, sterker nog, ik voel me echt veel te oud voor deze zooi. Qua game werkt het allemaal, dus daar zit het hem niet in, maar ik kon er helaas niet de lol van inzien. Ik vond het, na een viertal levels doorgespeeld te hebben, zo eentonig worden dat ik al snel daarna besloot dat ik klaar was met die shit.

Toch vraag ik me af of ook die tienjarige verwende gassies van tegenwoordig wel geboeid zullen blijven na de zoveelste missie waarin je een paar robots of ander soort gespuis op identieke wijze in de pan hakt. ✪



Naamraadsel: Deze vrouwelijke cabaretier is niet bang voor een wervelstorm.

Brigitte Orkaandorp. (ondersteboven gedrukt)



Zoiets bedoelde Pim Fortuyn vermoedelijk toen ie 't had over 'de puinhopen van paars...'

AANKLEDEN

Zoals bijna iedere game heeft ook PlayStation Move Heroes iets wat het aantrekkelijk maakt bepaalde levels opnieuw te spelen. Deze keer kun je verborgen gouden moertjes verzamelen waarmee je nieuwe kleertjes kunt aanschaffen.
Zo kun je Sly verkleden als piraat, Jak onherkenbaar vermommen of Ratchet een robotpak aantrekken. Ja, dat zijn nog eens unlockables waar je het voor doet.

CONCLUSIE

PlayStation Move Heroes is niets voor doorgewinterde gamers, maar heb je een neefje, nichtje, broertje of zusje van rond de tien jaar dan is PlayStation Move Heroes wellicht voor hem/haar wèl vermakelijk.



JEROEN

SCORE 60

Een weekend flink doorzetten en je hebt 'm uitgespeeld

PLAYSTATION MOVE HEROES
PS3
SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II: RETRIBUTION

WOUTER SCHOPT AARS

Wat is er mooier dan het etnisch zuiveren van exotische, buitenaardse volkeren met behulp van een groepje extreem bepantserde, op een cocktail van steroïden en hypercocaïne trippende mariniers? Weinig, vindt Wouter, en dus gaat hij na Dawn of War II Gold Edition lekker nog een keer het Warhammer 40K universum in met Retribution...




Het 'Fukushima' level...

Geef een holbewoner een tweede hart en Power Armour en je hebt een Adeptus Astartes, een bad-ass Space Marine. Ze houden van oorlog, van guns, van zegevieren, en offeren zich graag op in de strijd voor hun Emperor of Mankind.
Maar niet iedereen is sinds de add-on Chaos Rising even groot fan van deze keizer, waardoor de Space Marines zich nu verdeeld hebben in de evil Chaos en het Imperium of Man die beide een eigen campaign hebben in Retribution.
Er is echter nog veel meer speelbaar in deze stand-alone add-on van formaat, want ook de Tyranids, Orks, Eldar en Imperial Guard hebben hun eigen missies!

KNEITERVEEL

Dawn of War II is een RTS waarin je een paar Marine helden met unieke skills onder de knoppen hebt, die enkel met tactiek en geduld door missies geloodst kunnen worden. Het beperkte strategy concept werkt goed, vooral dankzij het levellen en looten wat de game extra verslavend maakt, maar voor Retribution kunnen we deze regels vergeten: dit is een heel ander balspelletje.

"DE OORLOG WOEDT HEVIGER DAN OOIT TEVOREN."

Je hebt nog steeds een Hero, net zoals in de originele game, maar dit keer moet je resources verzamelen en kan je in beperkte mate units bouwen. Je hoeft daarbij geen gebouwen neer te kwakken; het werkt in feite zoals in C&C 4 alleen dan... ehm, goed en lekker. Het is gebalanceerd, de battles ogen en klinken nog steeds even indrukwekkend en zijn misschien nog wel leuker dan in Dawn of War II. En zoals je weet, zat de originele game al kneiterveel lol!

DON'T FUCK WITH A BLOOD RAVEN

Dat Retribution net even leuker is, komt ook door de meerdere facties en de afwisseling die deze verschillende campaigns met zich meebrengen. Iedereen loopt dan wel praktisch hetzelfde verhaal door (ze hebben het allemaal gemunt op Kyras, de leider van de Choas Blood Ravens die zorgen voor problemen in de Aurelia Sector) en de verschillen in speelstijl zijn niet enorm, maar het is net genoeg om elke campaign weer nieuwsgierig te zijn naar de units en de manieren waarop je je Hero kunt levellen, waardoor je weer een bonus krijgt om verder te spelen.

Bovendien kan er nog steeds geloot worden voor je Hero (hoewel in iets mindere mate) en is de afwisseling in objectives verrassend groot... denk aan StarCraft II proporties. De oorlog in het 40K universum woedt heviger dan ooit tevoren en beter ben je erbij, want niemand schopt sloerder aars dan een Warhammer Space Marine.

OVERSTAP NAAR STEAM

Wat ik zeer plezierig vond in Dawn of War II + Chaos Rising was het feit dat je in die game achievements kon scoren met behulp van Games for Windows Live. Helaas, Retribution is overgestapt naar Steam omdat GfWL zo'n beetje stervende is en dus zul je je Xbox Gamerscore er niet mee kunnen verhogen.
Grote voordeel van Steam is natuurlijk wel dat de multiplayer een stuk lekkerder loopt met die dikke servers van Valve. Ik ga nog steeds geen dipshits als Johan Cruijff citeren, maar iets met een voordeel en een nadeel en je begrijpt me wel.



CONCLUSIE

Nieuwe, frissere gameplay, zes facties om mee te spelen zowel in multiplayer als in de dikke campaign, verbeterde co-op en nog steeds de hoge productiewaarde van z'n voorgangers; Retribution is een must-have voor de PC-bezitter... en die zijn zeldzaam.

WOUTER

SCORE **89**

Doe eens een gokje. Zes uur, zeg je? Tien maximaal, denk je? Nee, mijn waarde vriend; je kunt makkelijk ACHT UUR per campaign kwijt!!! Dat is zes keer acht friggin' plezierige uurtjes. Als je het niet gelooft, probeer het eens uit.

WARHAMMER 40K
DAWN OF WAR II: RETRIBUTION
PC
RELIC / THQ
1-6 SPELERS
OUT NOW

PES 2011 3D

Pro Evolution Soccer kun je onderhand op ieder apparaat spelen. En na PS3, Xbox 360, PSP, Wii, PC, iPhone en broodrooster, komt daar ook nog eens de 3DS bij. Jeroen schoof de 3D knop van zijn gloednieuwe DS omhoog en trapte een virtueel balletje.

Een voetbalspel is en blijft een voetbalspel, dus aan de opzet van de gameplay kun je niet zo heel veel veranderen. Toch heeft Konami, de ontwikkelaar van PES 2011 3D iets nieuws aan het spel toegevoegd, daartoe genoodzaakt om het 3D effect duidelijker zichtbaar te maken.



Messi heeft inmiddels z'n eigen kledinglijn, met als topstuk de Messi-jas.

Er is namelijk een nieuw camerastandpunt in het leven geroepen, zodat je meer diepte kunt waarnemen. Helaas is dit nieuwe gezichtspunt, waarbij je je speler vanaf de rug ziet, allerminst ideaal te noemen.
Zoals je zelf al kunt bedenken, raak je namelijk heel wat van je overzicht kwijt; zoveel zelfs dat je al snel overschakelt naar het traditionele camerastandpunt (schuin van boven, waarbij je het veld ziet alsof je een voetbalwedstrijd op tv bekijkt), waardoor het hele 3D effect behoorlijk teniet wordt gedaan.



> "HET MIST NET DAT BEETJE EXTRA OM HET SPECIAAL EN SPECTACULAIR TE MAKEN."

JAMMER

Ander punt waardoor het 3D effect (deels) in het water valt, is het feit dat je je handheld tijdens het spelen van een voetbalgame maar moeilijk stil kunt houden en dat is wel noodzakelijk om optimaal van de 3D beelden te kunnen genieten. Daarnaast heb ik het idee dat met de 3D optie aan, het aantal frames afneemt en er een soort van lag optreedt. Vanwege al die zaken, heb ik het 3D effect maar uitgezet, waardoor PES 2011 3D in feite gewoon PES 2011 is die je op de DS speelt: een aardige overzetting van de PS3 en Xbox 360 versies, maar niet meer dan dat.
De DS versie van PES 2011 mist namelijk nogal wat zaken ten opzichte van zijn grotere broers en dat is toch wel jammer. Zo kun je met je favoriete team niet meedoen aan een competitie of een bekerwedstrijd (dus effe de eredivisie naspelen met AZ was er voor mij niet bij) en ook kun je geen Wereld- of Europees kampioenschap spelen met Oranje, en dat zijn zaken die toch eigenlijk in elke voetbalgame horen te zitten.
Wat er wel in zit, is de Champions League en natuurlijk de Master League, het paradepaardje van PES. De Master league is echt super uitgebreid, compleet met transfers en ondersteuning van StreetPass, waarbij jouw team het opneemt tegen het team van een passant. Hiermee vergaar je gratis ervaring en maak je zelfs kans op nieuwe spelers. Absoluut een leuke toevoeging, en dat maakt het des te spijtiger dat online play juist weer ontbreekt.

MEER 3DS

Helaas hadden we tijdens de productie van deze PU nog niet genoeg 3DS games binnen om al een goed oordeel over hard- en software te kunnen vellen. Check daarom PU.nl voor een uitgebreid item over de 3DS, inclusief bespreking van een zooitje games. Surf snel naar: www.pu.nl/3DSspecial.





Omdat ie z'n voetbalkousen was vergeten, had ie maar snel uit de fanshop een paar Inter Milan beenwarmers meegenomen.



AARDIG BEGIN

Alles in ogenschouw nemend, betitel ik PES 2011 3D als een aardig begin van de serie in 3D maar er valt nog heel wat te verbeteren.
Zo levert het camerastandpunt achter de speler weliswaar een goede 3D ervaring op maar dat gaat dus ten koste van het overzicht, zeker bij een voetbalgame als PES. Met de standaard cameraoptie werkt alles een stuk beter en blijkt het uiteindelijk best een lekker voetbalspelletje, alleen koop je daar geen 3DS (game) voor...

CONCLUSIE

PES 2011 3DS is een aardig begin van de serie op de 3DS, maar het mist nog dat beetje extra om het speciaal en spectaculair te maken.

JEROEN

SCORE **78**

Het is de enige voetbalgame op de 3DS, dus dat speel je nog wel even. Tot FIFA komt?

PES 2011 3D
3DS
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

OKAM



Waarom is Okami eigenlijk niet een van de grote sterren aan het beeldspellenfirmament? Waarom schittert die titel niet tussen superstars als Zelda en Final Fantasy? Is het een gebrek aan kwaliteit? Jurjen vermoedt van niet. Hij denkt dat het met timing te maken heeft. Slechte timing.

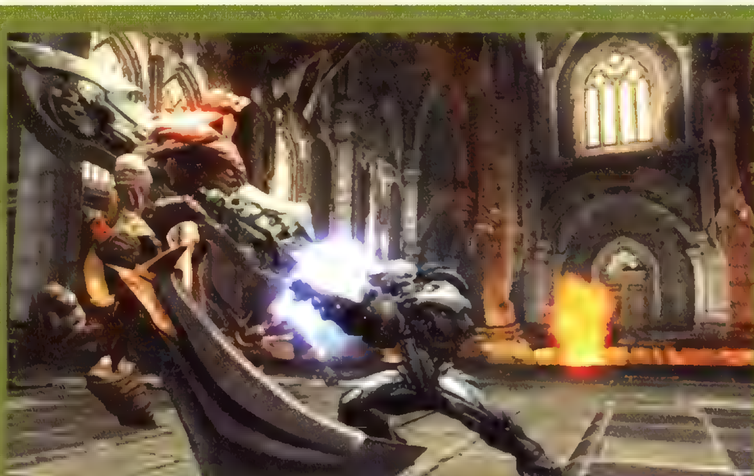
De eerste Okami verscheen op 9 februari 2007 voor de PS2. Terwijl elke PlayStation gamer toen vol was van de PS3 die een maandje later zou verschijnen.
Een maand geleden verscheen de sequel Okamiden voor de Nintendo DS. Terwijl iedere portable-minded Nintendo gamer in deze periode natuurlijk vol is van de 3DS die een weekje na Okamiden in de winkels verscheen.
Het helpt ook niet dat het spel nauwelijks verkrijgbaar is.
Ik viste een paar keer achter het net in Haarlem en Amsterdam, maar kreeg na een telefoontje en een dolle fietsrit naar de Game Mania in Assen uiteindelijk toch mijn eigen exemplaar van Okamiden in handen. Ze hadden twee exemplaren binnen gekregen, dit was de laatste.
Ik hield het doosje in handen en kon het nauwelijks geloven: het was 'm echt, Okamiden. Ik begon aan het spel in jubelstemming.

BESTE ZELDA KLOON OOIT

Moet jij nu ook gaan speuren naar Okamiden? Eigenlijk wel. Zeker als je van Zelda spellen houdt en nog nooit van Okami had gehoord.
Okami is namelijk de beste Zelda kloon ooit gemaakt, en Okamiden levert meer van hetzelfde.
Je bestuurt een combinatie van een wolfje en het jongetje op zijn rug. Je reist over de wereld om heilige dingen te verzamelen, en krijgt spelenderwijs wapens en voorwerpen in handen die je helpen nieuwe delen van die wereld te bereiken.
Je bezoekt dorpjes en lost de problemen van de bewoners op.
Je moet de wereld genezen van een duister kwaad.
Als Zelda liefhebber zal dit je allemaal bekend, misschien wat al te bekend, in de oren klinken.
Maar vrees niet, want Okami en Okamiden voegen hier genoeg eigen elementen aan toe.

HEMELS PENSEEL

Het belangrijkste punt waarmee Okami(den) zich van Zelda onderscheidt, is het hemelse penseel.
In Okamiden kun je met een druk op de R-knop de spelwereld veranderen in een stilstaand plaatje, waarna je er met de stylus op kunt tekenen.
Daarmee wordt die stylus dus eigenlijk je hemelse penseel en de wereld je canvas.
Je tekent met de stylus een rondje om de kale kruin van een boom om er bloemen in te laten groeien, of trekt een streep door een projectiel dat een vijand naar je werpt om dit terug te kaatsen. Spelenderwijs komen steeds meer van dat soort tekenkrachten beschikbaar.
Nieuw in Okamiden is de mogelijkheid om een route te tekenen waarlangs het jongetje gaat lopen. Toch



Darksiders

ANDERE GOEDE ZELDA-ACHTIGE GAMES

Het blijft opmerkelijk, dat er zo weinig Zelda-achtige games verschijnen, gezien de artistieke en commerciële successen van de Zelda-reeks. Misschien komt het doordat de klonen op beide gebieden doorgaans wat minder geslaagd uitpakken. Toch heeft de inspiratie uit Zelda naast Okami al een paar andere goede action-adventures opgeleverd.

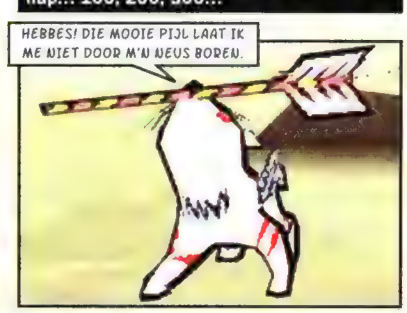
❶ *Star Fox Adventures (2002)*
Nadat ze Super Mario 64 succesvol hadden gekloond met Banjo-Kazooie, wilde Rare dat ook wel eens met Zelda: Ocarina of Time proberen. Dat bleek wat lastiger, maar toch is Star Fox Adventures een van de betere Zelda klonen geworden, vooral door de fraaie wereld en iets uitgebreidere combat.

❷ *Beyond Good and Evil (2003)*
Gemaakt door Michel Ancel, de maker van het originele Rayman. En nog steeds een van de mooiste miskende spellen ooit gemaakt. De Zelda invloeden zijn herkenbaar in de puzzels, actie en expeditie-achtige gevoelens. Maar noem dit geen Zelda kloon, daarvoor herbergt het spel te veel goede eigen ideeën. Ancel werkt ondertussen alweer een paar jaar aan een sequel.

❸ *Darksiders (2010)*
De grove gevechten uit God of War mengen met de uitgebreide spelwereld en itemverzameling uit Zelda, je moet het maar durven. Toch is Darksiders - los van een inzakkertje hier en daar - behoorlijk goed uit de verf gekomen. We kijken reikhalzend uit naar deeltje 2, al zal dat pas in 2013 verschijnen.



Volgens mij is het bij vrouwen meer: flap, flap... 100, 200, 300...

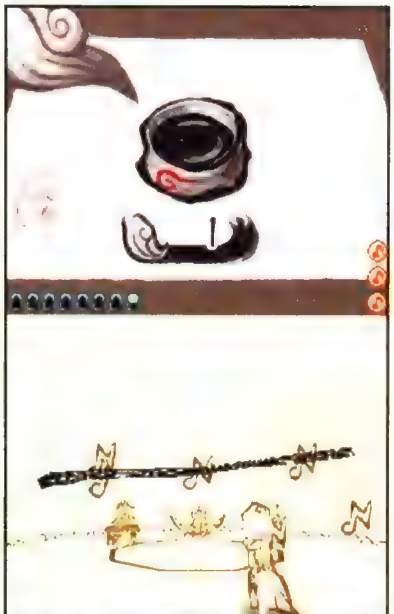




(Door: **Brat**)
Blauwe noten, het is daar echt heel koud.

IDEN





(Door: **Brat**)
Oppassen met morsen. Zet het inktpotje maar op het onderste scherm.

penseelstreken die we kennen uit de Japanse kalligrafie.
De achtergrondmuziek wordt verzorgd door - in mijn Westerse oren - Japans klinkende fluiten en pauken. Het verhaal en veel van de personages zijn onttrokken aan de Japanse mythologie. Dorpsbewoners bakken rijstkoekjes.
Om een wachter te kunnen passeren moet je hem dronken voeren met sake.
Je gaat bijna denken dat het spel is gemaakt door westerlingen die ooit een boek over Japan hebben gelezen, maar het is toch echt een spel van Japanse makelij.
Het voelt een beetje als een Nederlands spel waarin de hoofdpersoon op klompen over de dijk loopt om tulpen te zoeken. Ik vind het wel grappig. Het is weer eens iets anders.

weer een element dat je uit Zelda kent, als je tenminste de DS-Zelda's hebt gespeeld.

JAPANSE FOLKLORE

Anders dan Zelda is de wereld van Okamiden niet gebaseerd op middeleeuwse Europese sprookjes, maar op Japanse folklore.
De wereld zelf lijkt wel geschilderd met van die vlotte



WEINIG NIEUWS

Zei ik: 'het is weer eens iets anders'? Excuses, dat was niet de bedoeling. Want de voornaamste reden dat ik Okamiden minder jubelend afsloot dan ik eraan begon, is dat het spel te veel op de voorganger lijkt.
Zo'n tachtig procent van de omgevingen, vijanden en opdrachten in Okamiden heb je al gezien als je Okami hebt gespeeld.
Toch is het geen port maar een heel nieuw spel. Het verhaal wil dat je met de kinderen van de hoofdrolspelers in dezelfde wereld op avontuur gaat.
Maar dat sprankelende gevoel toen ik kennis nam van de eerste Okami, toen ik ontdekte wat er met dat hemelse penseel allemaal mogelijk was, dat voelde ik niet meer zo tijdens het spelen van Okamiden.
Ik had het allemaal wel eens beleefd, en eigenlijk meer nieuws verwacht.
Zoals je in een nieuwe Zelda steevast weer hele nieuwe dingen kunt beleven.

VOOR DE 3DS

In dat opzicht is het eigenlijk wel mooi dat Okami nooit zo populair is geworden. Grote kans dat je die game nooit gespeeld hebt, en dan raak je ongetwijfeld betoverd door wat er in Okamiden allemaal mogelijk is.
Sowieso is het spel een technisch kunststukje, je vraagt je af hoe die oude DS die enorme wereld zo fraai en soepel bewegend in beeld kan brengen.
Dus speur 'm op en ga 'm spelen, dat stevige aftreksel van de beste Zelda kloon ooit.
Wel denk ik stiekem: hadden ze 'm maar voor de 3DS gemaakt. Dus diezelfde wereld, maar dan nog mooier, en toch weer verser voelend door het 3D-effect. Okamiden zou voor de 3DS sowieso de grootste, mooiste en diepste game in de lanceringsperiode zijn geweest.
Jezus ja, hadden ze 'm maar voor de 3DS gemaakt. Dát zou nog eens goede timing zijn geweest!



(Door: **La Marree Noire**)
Let's Jam heeft ook enkele spin-offs: Let's Paté, Let's Chocopasta en Let's Filet Americain.



(Door: **stravagante**)

CONCLUSIE

Okamiden levert alles wat leuk was aan Okami en voegt daar eigenlijk niet zoveel aan toe. Dat is teleurstellend als je wat nieuws had verwacht, maar als uitgebreide port of remake beschouwd, is het allemaal best te pruimen. Zeker als je tot voor kort dacht dat Okami een rijstgerecht was.



JURJEN

SCORE **82**

Als je niet te veel verdwaalt, heb je na achttien uur het einde bereikt.

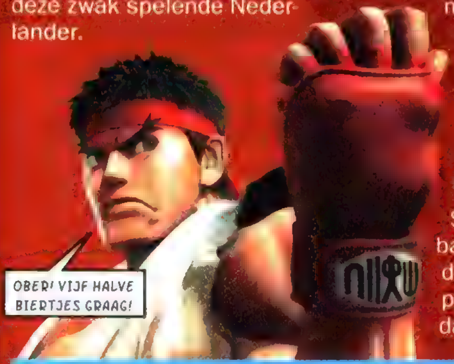
OKAMIDEN
DS
CAPCOM / BRIZAMILA
1 SPELER
OUT NOW


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

SUPER STREET FIGHTER IV 3D

Als liefhebber van Street Fighter, de Nintendo DS en 3D-effecten, leek Jurjen ons bij uitstek de persoon om helemaal uit zijn plaat te gaan met Super Street Fighter IV 3D op de Nintendo 3DS. Dat viel wat tegen.

Dus daar zit ik, in mijn uppie, op de bank. Met een soort ultieme versie van de Nintendo DS en een soort ultieme versie van Street Fighter, in 3D nog wel. En daar op die bank moet ik vaststellen dat het me allemaal eigenlijk niet zo veel doet.
Na een diepe zucht ga ik nog maar een keertje online. De verbinding wordt snel en gemakkelijk gemaakt. Ik strijd tegen een Japanner, die mij met gemak verslaat. Ik kies voor 'rematch', mijn tegenstander haakt af. Ergens aan de andere kant van de wereld heeft een hoofdschuddende Japanner even geen zin meer in deze zwak spelende Nederlander.



KLEINE SCHERM

Super Street Fighter IV 3D Edition ziet er imposant uit. Het spel is bijna net zo mooi als de tegenhanger op de HD-consoles, en door het 3D-effect lijk je de poppetjes zo uit beeld te kunnen pakken.
Het woord 'poppetjes' is trouwens wel kenmerkend voor je beleving op het kleine 3D-scherm. Op het grote scherm van je tv zijn Ryu, Zangief en Hakan imposant grote vechtersbazen, op het kleine scherm zijn het poppetjes die elkaar trappen en stompen.
Ik speel tegen de computer. Daarbij maak ik af en toe een foutje met de besturing. Ik maak een slag in de lucht, in plaats van een Shoryuken. Ligt het aan de kleine richtingsknop en de lage positie ervan? Ik vind van wel.

> "BEDENK JE WEL DAT SF NIET GEMAAKT IS VOOR PORTABLE SYSTEMEN."

LAF SPELENDE HONDA

Super Street Fighter IV op de bank, met een vriend, samen eindeloos tegen elkaar spelen. Grote personages, het harde gebeuk dat de kamer vult, onze kreten erdoorheen, echte controllers in de knuisten. Dat is voor mij de Street Fighter beleving.
Mijn zeven potjes op de redactie, mijn 3DS tegen de 3DS van Niels de Rijk van [N]Gamer, ze komen er bij in de buurt. Hij is nét iets beter dan ik, dat maakt het spannend. Hij wint vijf keer, twee keer weet ik zijn verschrikkelijk laf spelende Honda te vellen. Eén keer met een minstens zo laf spelende Dhalsim, één keer met een andere Honda.
De grijns op zijn gezicht als hij wint, zo'n drie meter bij me vandaan, die wil ik eraf beuken, terwijl ik mij meer dan ooit met hem verbonden voel. Dát is Street Fighter.

TIJGERNOOTJES

Dus haal hem gerust, deze ultieme Street Fighter versie. Sowieso zal er de komende jaren geen beter vechtspel voor een portable systeem verschijnen.
Bedenk je wel dat Street Fighter niet gemaakt is voor portable systemen. Street Fighter is gemaakt voor arcades en voor thuis op de bank, met een dom grijnzende vriend en een bak tijgernootjes.
Portable systemen zijn voor de eenzame wolf onderweg naar zijn hol. Het kleine scherm volstaat niet om de werkelijke impact van het gevecht te tonen. Online spelen tegen onbekende mensen? Nee, dank u. En tegen bekende mensen hoef ik eigenlijk ook niet online te spelen. Ik wil mensen alleen op hun bek timmeren als ik hun zweet kan ruiken.
Af en toe even oefenen om aan die kleine richtingsknop te wennen, en dan voluit tegen je vrienden in omstandigheden waar geen tv is, daar is deze Street Fighter geschikt voor.

JURJEN SLAAT MIS





Omdat hij altijd met grote precisie met z'n vuisten de roos trof en z'n tegenstander K.O. stompte, werd hij ook wel K.O. Stompé genoemd.



EXTRA'S VOOR DE 3DS

Waarschijnlijk om de release van SSFIV op de Nintendo 3DS te rechtvaardigen, heeft Capcom wat nieuwtjes toegevoegd die de unieke functies van de 3DS beter benutten dan het spel zelf doet.
Zo kun je nu kiezen voor een 'over de schouder' perspectief waardoor het 3D-effect beter tot zijn recht komt en kun je ingewikkelde moves in één klap activeren door op het touchscreen te drukken.
Wellicht overbodig te zeggen dat beide extra's geforceerd en overbodig zijn. Het standaard perspectief biedt het beste overzicht, en die moves zijn niet voor niets zo ingewikkeld gemaakt.



Vechten tegen vrouwen is dan sowieso not done, maar ze dan ook nog eens in hun onderbuik slaan... Dikke kans dat ze pas op haar 63e weer kinderen kunnen krijgen.

CONCLUSIE

Dit is de 3D-versie van het vorig jaar verschenen Super Street Fighter IV. De overzetting is goed gedaan, maar je kunt je afvragen of die overzetting überhaupt gewenst was. Het 3D-effect voegt niets toe, en voor de ware Street Fighter beleving moet je op een tv spelen.

JURJEN — SCORE **65**

Street Fighter is tijdloos.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D
3DS
CAPCOM / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12

DE PSYCHE ACHTER DE GAMERTAG

PU SPREEKT PSYCHOLOOG

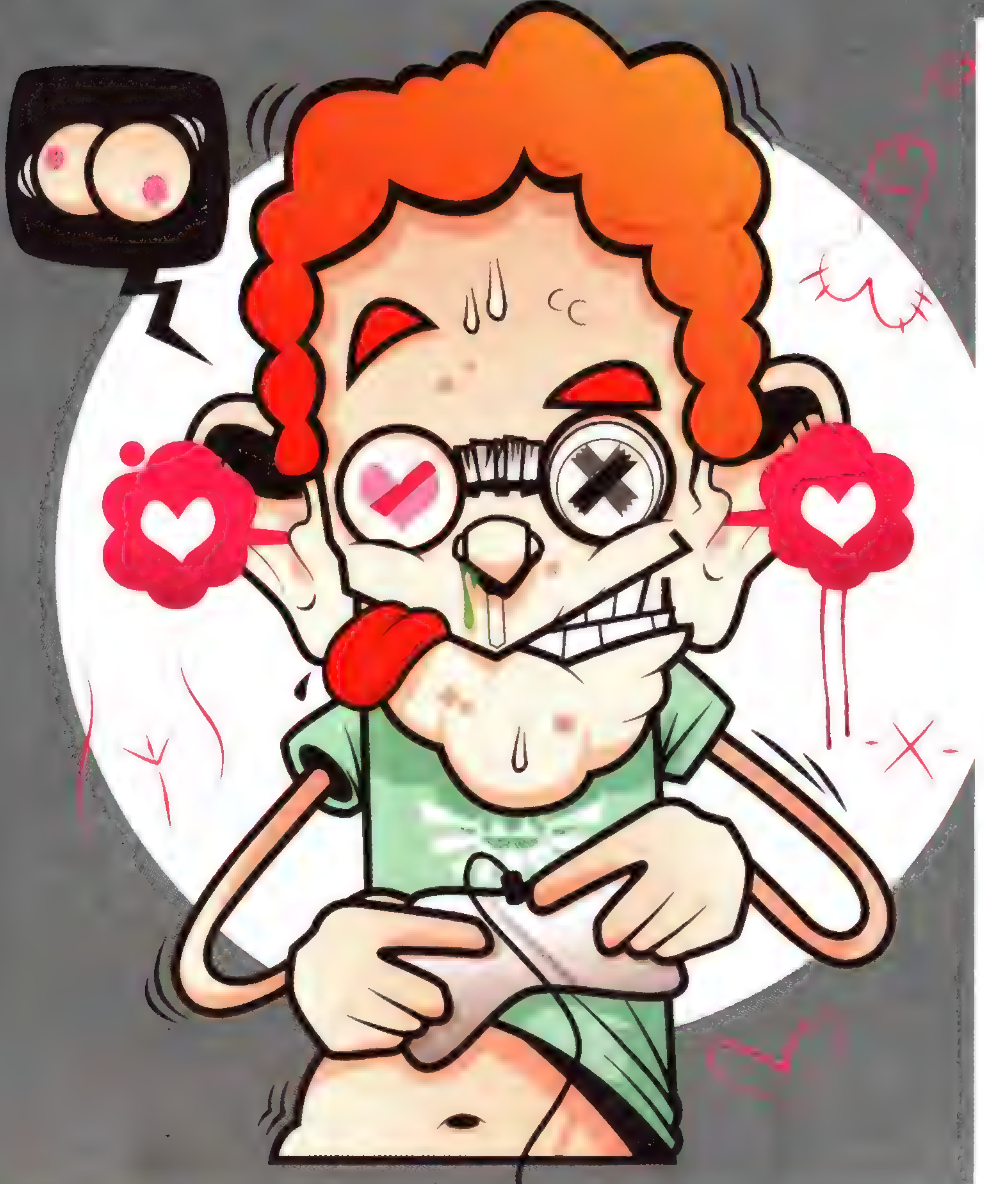
Als je online zit te gamen, kom je zelden een 'Erik Verberg' of 'Stefan Witteveen' tegen, maar des te vaker 'Bloedpoeper11', 'Stokstinkertje' of 'DarkkutkonijnXL'. Namen waarmee al die gasten zich in het openbaar nooit zouden durven voorstellen, maar de anonimiteit van het internet doet blijkbaar iets met de mens. PU vroeg de Edamse psycholoog Mark Kraling, die afgestudeerd is op het gebruik van Gamertags, waarom gamers zo'n voorliefde hebben voor sneue namen.

Volgens Mark Kraling, die zelf online speelt met de gamertag 'KralingsebosNL', is de gamertag een regelrechte afspiegeling van de innerlijke strijd die zich bij elke gamer in de puberteit afspeelt. Seks en frustratie over het eigen lichaam en vaardigheden spelen daarbij een hoofdrol.

"Als je geen meisjes kunt scoren op school, een kleine piemel hebt of gewoon extreem verlegen bent, dan zie je vaak dat zo'n jongen een seksueel getinte naam neemt. Daarmee draagt hij uit wat hij in het echt niet is of durft.
Ook als iemand heel veel gepest wordt, neemt hij online vaak een overdreven stoere nickname."
Op zich is dit dus geen vreemd verschijnsel. Het is alleen jammer dat de humor van de puber volgens Kraling nog weinig uitgekristalliseerd is en men vaak niet verder komt dan een slechte poep- of pieswoordgrap. "Echt goed gevonden namen zie je online maar zelden."
Kraling heeft maanden onderzoek gedaan naar gamertags en hun herkomst. Zowel op PSN, Xbox Live als PC. Daarbij bekeek hij diverse genres. Veel verschil leverde dat verrassend genoeg niet op. Kraling: "Bij RPG/fantasy-achtige games zie je iets meer fantasy-achtige namen opduiken en ook hebben veel jongens daar vreemd genoeg een voorliefde voor meisjesnamen, maar overall is het toch vaak dezelfde triestheid."
In zijn proefschrift 'Gamertags en de psyche van de gamer', deelt Kraling de gamertags in vier groepen in: ***DE SEKSUELE FRUST / DE LOMPE BOER / DE WISKUNDELERAAR / DE GRAPPENMAKER.***



Mark Kraling: "Echt goed gevonden namen zie je online maar zelden."



1: DE SEKSUEEL GEFRUSTREERDE GAMER

Met afstand de grootste groep. Pubers zijn nu eenmaal met seks bezig en gamers van die leeftijd tooien zich daardoor graag met een 'grappige' seksueel getinte naam. Kraling kwam er tienduizenden tegen en toont weinig waardering: "Vind je het gek dat meisjes niet graag online komen als de geslachtsdelen je om de oren vliegen. Het is één gore vleesmarkt op het web. Als dit een voorbode is van hoe jongens later de geslachtsdaad gaan beleven, ben ik blij dat ik geen meisje ben."
Kraling onderscheidt in deze categorie drie subgroepen:

- ***Gamers met een kleine piemel.*** "Veel gamers hebben het mannelijk geslachtsdeel in hun tag verwerkt. En dan vooral dat ie groot en dik is. Ik durf te wedden dat de meerderheid van deze gasten gewoon problemen heeft met de afmetingen van hun eigen piemel en dit op deze manier afreageert."
Ivabiggen, pnas, Unshaven Phallus, Rumpled Foreskin, Jowblob, Erectnipples, Harry Ballsack, Zweetlul, Piemelhoofd, SubparPhallus, Camel Toemaster.

- ***Geslachtsziekten, ranzigheid en harde seks.*** Altijd leuk volgens Kraling, een schunnige gamertag: "De geslachtsziekten en standjes vliegen online in het rond. Dit is wat pubers graag zouden willen doen, in de realiteit komen ze immers niet verder dan een ongemakkelijke zoen, vaak zonder tong. Opvallend is verder hoe vaak gamers blijkbaar seks met de moeder van de tegenstander willen."
CaptHumpaMidget, BendOverBeeltch, Moist Ringpiece, Master Bator, SuckiSucki4dollor, HerpeSlurpee, Iplaynaked, IfingerUrMom, I69durmom.

- ***Anale fixatie.*** Als er één ding populair is online, zo constateert Kraling, dan is het stront. En dat is volgens de wetenschapper makkelijk te verklaren: "De mens stamt af van de apen en die zijn de helft van de dag bezig met hun eigen stront en anus. Dat gedrag zie je online, waar het primitieve van de mens naar boven komt, gewoon terug."
Bloedaarsje, Hahalfarted, I cry wen I poo, poop stainz, A Poopy Fart, Herecomesdapoopy, CrustedOverAnus, Poepman, Poepbroek, Schijterwt.nl, FartInWhileDead, eatpoopoften, SloppyDiarrhea, poopinmysoop.



2: DE LOMPE BOER

Stoer doen is pubers eigen. Kraling: "Je bent als 14-jarige niks, moet je plekje in de wereld nog veroveren, en dan ga je schreeuwen en stoer doen. Dat zie je ook online. Zielige types die doen alsof ze heel wat zijn, maar waarschijnlijk al wit wegtrekken bij een splinter in hun vinger."
Kraling onderscheidt hier twee groepen: de onschuldige lomperik en de gast zonder hersencellen. "Helaas duiken er steeds meer racistische gamertags op of namen die refereren naar pedofilie, maar als je dan ziet wat voor jochies er achter zo'n gamertag zitten..."
De onschuldige: ***TrueDeadeye, Darkslayer16, Knifetotheeye, Rottencorpse, I sh4t on you blud, Eatmygun.***
De hersendode: ***KristalnachtNL, I have aids, hope you got aids, little-kid-lover, IBang5YearOldBoys, fu q niccas, Anne Frank Again, HM ChildMolestor, Neo Nazi, nazi jew, A. Hitler.***



3: DE WISKUNDELERAAR

De meest weirde groep volgens Kraling omdat hij niet echt een verklaring heeft waarom mensen zich vernoemen naar een schijnbaar willekeurige reeks getallen en/of letters. En het is nog verdomd onhandig ook, als je elke keer die gamertag weer moet invullen, of als je jouw naam aan iemand wil vertellen via de chat.
"Of het moet zo zijn dat de gamer in kwestie per ongeluk zijn creditcard nummers heeft ingevuld bij de naam van de gamertag..."
JTaGxIReVeNToN, ds9ds9ds9, MEATxSP1NxK1NGx, g2y8zbxegpbfhj, ACKaCkaCKah-hACk!, G84FRN5142Q, B7CG7 M89GC YJ4, IIIIIIIIIIIIIIIIIIII, OOOOOOOOOOOOOOO, k7233764389239, d8628630738760, c4z4w4z4w1k1w00.



4: DE GRAPPENMAKER

De leukste groep volgens Kraling, hoewel een voorliefde voor poep, anus of je moeder ook hier vaak een hoofdrol speelt.
De psycholoog onderscheidt hier drie subgroepen: de goede grap, de slechte grap en de 'killed by'-groep. Bij die laatste groep schuilt de grap in het feit dat je bij een kill onder in beeld ziet killed by en dan de gamertag.
Volgens Kraling is het niet bepaald verrassend dat de tweede groep verreweg het kleinst is. "Als het niveau van humor in de gamertags staat voor de humor van de hedendaagse jongeren, dan zal het niveau van het cabaret over een paar jaar niet bepaald hoog zijn."
- De goede grap: ***Jayzus Kristus, Osama or Obama, Ninja GAYden, Disgruntled Marmot, Moe Lester, Rucking Fetard, Insert Name Here, Dark BorrelNoot, Xbox Live Administrator, abcdefg, Tortilla the Hun.***
De slechte grap: ***Yourmomcantread, 911, It's your mama, ChicknFriedFetus, evil tuinhekje, Slurpgeit, Gal Spermabal, Admiral Aids, Klaas Pornobaas, Rubberen-kut, Afterbirth Taco.***
De 'killed by'-groep (voor een goed begrip van de grap, zet steeds 'killed by' voor de gamertag) ***your lack of skill, like 40 gophers, a lot of pandas, aids, nobody, yourself, een zacht gekookt eitje.***

NIET VROLIJK

Kraling geeft toe dat hij niet bepaald vrolijker is geworden van zijn onderzoek. "Ik nam het op feesten en partijen altijd op voor de gamers, maar sinds ik klaar ben met mijn onderzoek, weet ik 't ook niet helemaal meer. Ik bedoel, als puber kun je wel tegen je ouders gaan lopen zeiken dat ze niet moeten zeuren als je veel gamet en dat games niet slecht zijn, maar als ze je dan vervolgens als 'AnalcrustNL' zien chatten met 'Sloppytits' en 'Reetkever18'... lul je daar nog maar eens uit."

Alle gepubliceerde gamertags in dit verhaal behoren toe aan daadwerkelijk bestaande personen. De redactie van dit blad is echter niet verantwoordelijk voor enige vorm van psychische schade die de eigenaars van deze gamertags kunnen oplopen nu hun gamertag in de openbaarheid komt... Had je maar niet zo'n domme naam moeten nemen.


CHECK DIT EN WORD LID!
12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,50
SLA NÚ JE SLAG!
EN PAK HEEL SNEL DIE
SUPERVETTE KORTING!
33% KORTING!
MET INGANG VAN 2011 KOMT DE VIG KAART HELAAS TE VERVALLEN.
PU LEZERS BLIJVEN ECHTER WEL VERY IMPORTANT GAMERS EN WE ZIJN DAN OOK NAARSTIG OP ZOEK NAAR ALTERNATIEVEN.
MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN
POWER UNLIMITED

FALLOUT: NEW VEGAS

Een van de series die deze man hier nog nooit gespeeld heeft, is de Fallout reeks. Zelfs Fallout 3, volgens sommige de beste game in de reeks, heeft hij nog nooit gespeeld. Zal Fallout: New Vegas hier verandering in brengen, als leek in de serie?

PASPOORT



NAAM: Christian Aarts

LEEFTIJD: 16 jaar

FAVO PLATFORM: PlayStation 3

GAMERTAG: Cpt.Accident

Fallout New Vegas begint echt als je bijkomt bij een dokter, in een fijne dorpje, die net de laatste kogels uit je lijf heeft getrokken. Waarom? het blijkt dat je voor in je kop bent geschoten, maar dat een of andere aardige robot je heeft opgegraven net nadat het ongeval heeft plaatsgevonden. Nadat je je skills (de standaard als Strength, Agility en sneak) hebt uitgekozen, loop je voor het eerst, in mijn geval dan, in de wereld van Fallout. En tja, het is eigenlijk heel fucked up, die wereld. Alles kapot genuked: kapotte wegen, huizen en mensen die ook niet meer moederst mooiste kunnen worden genoemd. Je krijgt dus echt een naargeestige vibe, en als een game zoiets bij mij laat opkomen, dan doe je iets goed.

CHIPS EN EEN SNIPER

De reden dat je bent neergeschoten, ligt bij de Platinum Chip, een (poker)fiche die een hele hoop waard is, met de daarbij behorende krachten en om de chip strijdende machten. Maar voordat je überhaupt in de buurt van die chip komt, moet je eerst een takkeneind lopen, wil je alleen al in New Vegas (Las Vegas na de Nukes) aankomen. En van te voren heb je al een hele zwik missies afgewerkt. Niet alleen voor de voortgang van je verhaal, maar ook voor het up-levelen van je personage. Daarmee zorg je onder andere voor het verbeteren van je omgang met guns, vrouwkes en mennekes en medicijnen. natuurlijk afhankelijk van de manier van spelen.
Zo moest ik onder ander bij een missie een sniper, wiens vrouw ontvoerd/dood was, de moordenaar opsporen, bij hem afleveren en zo voor vergelding zorgen. Maar wat doet dit ventje hier? Hij lokt iemand naar hem toe, en laat hem zo zijn hoofd eraf knallen. Gna gna gna! Sniper blij (die trouwens Boone heet), ik blij, want nu hij geen doel meer had in zijn leven, kon hij net zo goed achter mij aan sjokken en reuze insecten kapot schieten. Want dat blijft leuk hé, dingen van een gat ter hoogte van de nek en zo groot als zijn hoofd bezorgen?



BOMEN EN GEFLIPTE MENSCHEN

Over gaten gesproken: de verschillende soorten wapens en soorten kogels zijn gigantisch groot! natuurlijk de 9 millimeter, maar ook een 10 millimeter pistool, SMG, snipers of een lekker futuristisch lasergeweer. het beste alleen is om de 9 of 10 mm te gebruiken, aangezien die vrij veel voorkomen bij vijanden in het wild. En aangezien bomen ook na de nukes geen kogels aan hun takken hebben, moet je zeer voorzichtig met je ammo zijn.
Lang verhaal kort: Ik heb me ingelikt bij de NCR (een groep militairen die proberen de orde in hun voordeel te bewaren), ben vijanden geworden met een stel (waarschijnlijk) paddoslikkende nepromeinen, en heb menig insect zijn poten eraf geknald. Maar verwacht je dat ik nu al klaar ben, na minstens 2 dagen te spelen (cummultatief)? Nee hoor, reken daar maar niet op! Het is namelijk een RPG, en aangezien RPG niet meedoen aan de "verkorting der gamesch", zul je waarschijnlijk met je 80 nog bezig zijn. Maar zoiets moet je toejuichen, niet afzweren. Daarom moet je deze game ook niet links laten liggen. Maar omdat de meeste hardcore gamers alles met Fallout kopen wat er is, spreek ik ook niet tot hun, maar tot de casual hardcore gamers, de harcore gamers in spé en ook de mensen die net



als ik eens een RPG willen proberen. Zij weten namelijk nog niet wat voor magnifieke gameserie dit is, en daarom moeten juist di dan ook deze game kopen.

CONCLUSIE

Zo'n game als deze zie je niet meer zo snel langskomen. Daarom roep ik ook op om iedereen die deze serie nog nooit heeft gespeeld of er zelfs nog niet eens van gehoord heeft, dit prachtjuweeltje van een game te kopen. Daarom krijgt deze game ook een 90 op zijn minst. Maar als je zoveel dingen bij mij kan los maken, verdien je ook de enige echte topscore van de PU, namelijk een 100!

GRAPHICS: 8 **VIBE/SFEER:** 10
GELUID: 9 **GEBRUIK** 9

SCORE

TOTAAL: 10,0



Het gaat hier al mis bij de intro. Op zich is een vraag stellen een goede manier om te beginnen, maar wat is hier nu eigenlijk de vraag? Waar moet verandering in komen? En om over jezelf te spreken in de derde persoon, da's meer iets voor de koningin.
Het hoofdverhaal leest alsof een dronken zwerver met een spraakgebrek je iets probeert uit te leggen dat hij zelf ook niet helemaal begrijpt. Het komt anders gezegd nogal chaotisch over en halverwege raakte ik de draad kwijt. Dat je allerlei woordjes weglaat, hoofdletters vergeet en uitdrukkingen verkeerd gebruikt ("emoties die het in je losbrengt", "de orde in je voordeel bewaren", "zoiets moet je toejuichen, niet afzweren") helpt ook niet echt mee.
Nee, Christian, hartstikke leuk dat je zo enthousiast bent over de game, maar helaas kan ik niet hetzelfde enthousiasme opbrengen voor jouw review.

OPROEP

Niet geschrokken van het oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn harde maar eerlijke mening over te geven.

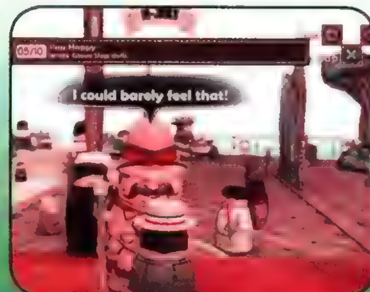
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

STACKING

XBOX LIVE / PSN

Tim Schafer's nieuwste spelletje draait om Mamushka's, je weet wel die Russische poppen die in elkaar passen. Het klinkt een beetje vreemd maar dat kun je van Tim verwachten. Wat we ook van hem verwachten is dat hij kwaliteit levert, en ook dat doet hij.
Stacking is een puzzel adventure, althans zo zou ik 't omschrijven. Als kleine Mamushka is het je doel om je familieleden te bevrijden die in verschillende werelden door Mamushka's gevangen worden gehouden. Om dat te doen slagen, zul je in andere, grotere, Mamushka's moeten springen om zo hun vaardigheden te gebruiken.
Op deze manier tracht je verschillende puzzels te ontrafelen, waarbij alle puzzels op vier verschillende manieren op te lossen zijn.
Al met al een erg vermakelijk puzzelspelletje.





€ 11,25 **SPELERS** 1 **SCORE** ★★★★☆

BEYOND GOOD & EVIL HD

XBOX LIVE

Beyond Good & Evil was ooit een hele toffe game, maar werd helaas geen commercieel succes. Om deze game nog eens met een vers likje verf uit te brengen, is eigenlijk best wel een goed idee.
De game kan anno 2011 namelijk nog prima mee, hoewel je aan een paar textures nog wel ziet dat ie acht jaar oud is. Ook is het landschap van de games aangepast, waardoor sommige secties, zoals de stealth onderdelen, ons een beetje de neus uitkwamen.
Verder is BG&E echter nog steeds een heerlijk avontuur om je tanden in te zetten, en die 800 MS points zijn dan ook welbesteed.
De game heeft een time exclusive met Microsoft en het is dan ook nog niet helemaal duidelijk wanneer de PS3 bezitters 'm op PSN kunnen verwachten. Later dit jaar lijkt ons een veilige gok.



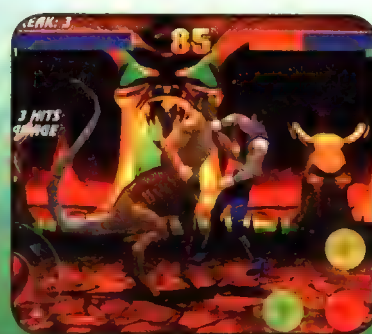


800 MS POINTS **SPELERS** 1 **SCORE** ★★★★★

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

iPAD

We hadden ons echt op de iPad versie van Ultimate Mortal Kombat verheugd, maar laten we maar meteen met de deur in huis vallen: dit is je 5,49 euro niet waard.
Ten eerste ziet 't er maar matig uit en ten tweede is het allesbehalve speelbaar te noemen.
Men heeft een soort joystick op het scherm gemaakt zodat je een beetje die arcade feel moet krijgen, maar die stick werkt voor geen meter, om nog maar te zwijgen van de nieuwe button layout. Uiteraard kun je wel terug naar de standaard layout, met de high en low kick knoppen, maar met name die D-pad is 't niet.
Mocht je op zoek zijn naar het ouderwetse MK gevoel, dan verwijzen we je toch echt naar de PS3 of Xbox 360, of Megadrive als je echt oldskool gaat.



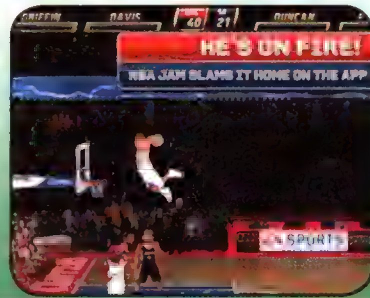


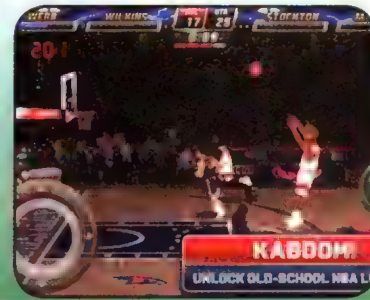
€ 5,49 **SPELERS** 1 - 2 **SCORE** ★★☆☆☆

NBA JAM

IPHONE / IPOD TOUCH

We zagen NBA Jam al op de Wii, PS3 en Xbox 360 maar niets weet het ouderwetse arcadegevoel zo goed terug te brengen als deze handzame versie.
Oké, hij is niet zo uitgebreid als zijn grotere broers, zo mist hij de boss battle, online en remix tour, maar eigenlijk interesseert ons dat geen reet, want de overzetting is fantastisch, en ook met alleen de standaard modes ben je wel even zoet.
Er is genoeg vrij te spelen en de beelden zijn formidabel. Alles loopt vloeiend en zelfs met de touch controls is weinig mis, behalve dan dat ze vanwege hun grootte een flink gedeelte van het speelveld bedekken.
Of het fijn is dat het dunken makkelijker is gemaakt, daar kun je over twisten, maar het maakt 't geheel nóg spectaculairder dan het al is.





€ 3,99 SPELERS 1 SCORE ★★★★★

DOUBLE DRAGON

IPHONE / IPOD TOUCH

Double Dragon is een opgepoetste versie van de speelhalklassieker uit 1987, inclusief wat nieuwe moves, de mogelijkheid via bluetooth samen te spelen met een andere iPhone-bezitter en twee extra levels.
Ondanks die twee extra levels bereik je het einde in amper twintig minuten, wat enigszins gecompenseerd wordt door 24 vrijspeelbare personages, waarmee je het avontuur dus nog 24 keer kunt overdoen.
De praktijk wijst echter anders uit, want die extra personages zijn qua moveset zo beperkt dat er weinig lol mee te beleven valt. Dat het virtuele knoppenpaneel slechts beperkte nauwkeurigheid biedt en de onderste helft van het speelveld aan je zicht onttrekt, daar worden we ook niet blij van.
Het klinkt als heiligschennis, maar er zijn tegenwoordig wel betere side-scrolling beat'em ups te downloaden.





€ 2,99 SPELERS 1 - 2 SCORE ★★☆☆☆

BIG BOSS

IPAD

Dat je een eindbaas bent die tegen kleine, nietige heldjes strijdt, hebben we wel eerder gezien, maar de uitwerking van dit gegeven is toch wel weer erg geinig en royaal gedaan door Chillingo.
Je kunt je eindbaas qua uiterlijk, pantsers en wapens naar eigen smaak aanpassen, waarna je spelenderwijs in level stijgt voor toegang tot betere shit.
Het spelen zelf is vrij simpel: zijwaarts lopen, rollen en beuken. Tot je in de latere levels wat meer op je tellen moet passen en slim gebruik dient te maken van mogelijkheden je belagers omver te bowlen en prinsessen te eten (voegt energie toe).
Zowel de personages als de twaalf gevarieerde omgevingen zijn aantrekkelijk, tekenfilmachtig vormgegeven. Je blijft grijnzen tot je de laatste held hebt geveld.



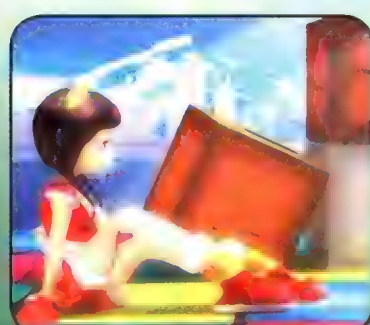


€ 1,59 SPELERS 1 SCORE ★★★☆☆

SAVE TOSHI!

IPHONE / IPOD TOUCH / IPAD

Toshi heeft van die grote ogen die we kennen uit Japan. Uit Japanse tekenfilms, wel te verstaan. Ze heeft ook van die poezenoortjes en schoolkostuumrokjes waar Westerse Japanofielen geil van worden. Ze staat op een stapel blokken. Die stapel blokken, daar kun je ballen tegenaan gooien. Sommige blokken breken hierdoor, andere schuiven naar achteren. Het is steeds de uitdaging de blokken zo te manipuleren dat Toshi veilig op de dansvloer landt. Ze gaat dan dansen en aan haar tieten likken. O nee, alleen dansen.
Het stomme is dat deze game heel leuk in elkaar zit. Je draait de 3D-blokkenstapel rond en tikt met je vinger op het punt dat je wilt raken. Een beetje als in Boom Blox. Als dat Japanse gedoe met schoolpakjes je aanspreekt, doe je met Toshi een gouden greep, maar ook zonder is het genieten.





€ GRATIS SPELERS 1 SCORE ★★★☆☆

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
HOOFDREDACTEUR Maarten Blonk
CONTENTMANAGER Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Jan Meijroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters, Thijmen Geluk
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.



KWARTET
"Heb je uit de serie 'Genante Foto's Van Wouter' Justin Bieber?" "Ja?" "Dan heb ik nu samen met 'Volendamse klederdracht', 'Koeknuffelen' en 'Snowboarden voor nOObs' een kwartet!"

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Het is natuurlijk een briljant idee om de camera in PES 3DS achter de speler te zetten. Maar als vervolgens de hele redactie bij het spelen snel de camera terugzet op het normale gezichtspunt, dan klopt er natuurlijk iets niet. Dat is als blijven masturberen tijdens de seks met je nieuwe vriendin omdat je dit vroeger ook zo gewend was.
- ★ Rift mag dan klinken als een fart die naar bruine bonen stinkt, het spel scoort wel een fraaie 86. Zouden ze bij Blizzard al peentjes zweten…
- ★ De nieuwe Tiger Woods krijgt een 88. Dat is zo'n beetje het gemiddelde dat Tiger tegenwoordig haalt per ronde op de golfcourse.
- ★ Bijna ging het hoogste cijfer in deze PU naar een game die exclusief uitkomt voor de… Megadrive! Wat zal Sega betaald hebben om dit spel exclusief naar hun console te halen?
- ★ Voor het eerst sinds tijden was daar met Crysis 2 weer een shooter die we niet in één werkdag konden uitspelen. Developer Crytek wordt daarom vriendelijk bedankt dat we moesten overwerken.
- ★ Leuke game dat Operation Flashpoint: Red River, maar voor ons Nederlanders is ie volstrekt nutteloos. Er zit geen enkele politiemissie zonder geweldsinstructie bij…
- ★ Homefront bezorgt THQ en developer Kaos Studios flink wat problemen. Bugs moeten snel gepatched worden, save-problemen op de PS3 opgelost en de servers van de MP werken erg moeizaam. Of zou het allemaal sabotage van de Noord-Koreanen zijn…
- ★ De release van Motorstorm Apocalypse werd vanwege de aardbeving en de daarop volgende Tsunami in Japan een aantal weken uitgesteld. Gezien het cijfer had Sony de boel beter langer kunnen uitstellen en er nog eens even goed aan kunnen gaan werken.
- ★ Het verschil in het cijfer voor Pokémon Black & White tussen Jeroen en Jurjen heeft natuurlijk helemaal niks te maken met het feit dat Jurjen alle Pokémon van Jeroen versloeg. Zo zijn we niet bij de PU.

STEVEN IN DE WEER MET MEGADRIVE…

Een paar jaar geleden kocht Steven in een nostalgische bui een spiksplinternieuwe Megadrive tijdens zijn bezoek aan de Tokyo Game Show. Verzamelfreak als ie is, had hij het apparaat keurig in de doos een plaatsje gegeven in zijn console trofeeënkast, denkend het ding nooit meer te zullen gebruiken… Tot daar ineens de game Pier Solar ten tonele verscheen!

Gelukkig is Steven niet alleen een console verzamelaar, maar ook nog eens rete-handig want de man had al zijn skills nodig om dit prehistorische apparaat aan te sluiten op zijn ultramoderne flatscreen.

Volgens Steven mochten we dan ook blij zijn dat er geen geluid bij deze foto zat, want dan hadden we er absoluut een PEGI-rating blokje aan toe moeten voegen.



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% De MP van Homefront heel cool vinden… op de momenten dat de servers werken.

7% uDraw een onvoldoende geven omdat we in die game nog net zo kut tekenen als vroeger op de lagere school.

10% Na het lezen van 'de pysche achter de gamertag' meteen begrijpen waarom Oh Oh Cherso zo populair is.

8% Vinden dat Vlambeer toch meer klinkt als een nieuwe varkensvlees snack dan als de naam van een developer.

9% Rift en Shift in één nummer, dat klonk WC-adept Wouter als muziek in de oren. Of zoals hij euforisch uitriep: 'van die shit krijg ik een Darkspore in m'n broek'.

10% Heel goed beseffen dat je na deze grap nog maar één keer in dit nummer de 'poep & pieskaart' kunt trekken.

13% NBA Jam op de iPhone niet aan JJ geven omdat hij, als ie verliest, dat 'jammen' net iets te letterlijk neemt.

12% Wennen aan het feit dat je recht en stil voor de 3DS moet zitten om te kunnen spelen, in plaats van hangend in een bank als een uitgelubberde zoutzak.

8% Benieuwd zijn of Codemasters de Grand Prix van Bahrein uit hun F1-game heeft gesloopt.

10% Boze Koreaanse bellers afwimpelen naar aanleiding van de vorige PU Homefront-cover. Ed zal toch niet…

CHICK VAN DE MAAND

HET WAS DEZE MAAND EIGENLIJK ONDOENLIJK OM EEN CHICK VAN DE MAAND TE KIEZEN. TJA, WAT WIL JE OOK MET GAMES ALS WARHAMMER, SHIFT 2, MOTORSTORM, UDRAW, PES EN TIGER WOODS. HOEWEL… BIJ DIE LAATSTE ZIT WELLICHT NOG EEN GEHEIM KLEEDKAMER LEVEL DAT WE NIET GEZIEN HEBBEN. PROBLEEMPJE DUS, TOT WE INEENS DACHTEN AAN DIE SPAANSE JOURNALISTE WAAR JURJEN NA ZIJN SAINTS ROW / RED FACTION TRIP MET GLIMMENDE OOGJES OVER SPRAK. WE BEKEKEN DE FOTO NOG EENS GOED, EN WE MOESTEN TOEGEVEN: ZE IS INDERDAAD NÈT IETS KNAPPER DAN DE MEESTE POKÉMON DIE WE IN DIT NUMMER ZIJN TEGENGEKOMEN…



TO DO LIST

» WE GAAN MET DIRT3 AAN DE GANG. MAAR DIE KEN BLOCK MAG DAN MISSCHIEN EEN HELE GOZERT ZIJN IN DE STATES MET ZIJN RONDOOTJES OP DE PARKEERPLAATS; IN DE WRC SPEELT IE WEINIG KLAAR MET ZIJN SUBARU. WELLICHT DAT HIJ ZELF OOK HET SPEL KAN GEBRUIKEN OM TE LEREN HOE JE EEN RALLY RIJDT ZONDER BROKKEN TE MAKEN.

» NIET MET DUKE NUKEM FOREVER AAN DE GANG KUNNEN OMDAT IE WEER EENS UITGESTELD IS. ZOU TOCH LEUK ZIJN ALS ED DIE GAME NOG VOOR ZIJN PENSIOEN IN HET TESTHOK KAN ZIEN DRAAIEN.

» EEN PAAR KEER PER JAAR KOMT ER ZO'N GAME UIT DIE IEDEREEN OP DE REDACTIE WIL REVIEWEN EN WAAR DUS EEN KEIHARDE CONCURRENTIESTRIJD OVER UITBREEKT. L.A. NOIRE IS ZO'N SPEL. GELUKKIG DAT ROCKSTAR ZELDEN ZIJN GAMES VOOR DE RELEASEDATE OPSTUURT, EN WE DUS WELLICHT NOG GEEN REVIEW IN DE KOMENDE PU HEBBEN. KUNNEN WE ER LEKKER NOG EEN MAAND OVER BEKVECHTEN.

» IN DE TRADITIE VAN DE VERMAARDE EX PU-REDACTEUR KEES DE KONING, MORTAL KOMBAT STRAKS ONGEZIEN EEN 11,8 GEVEN.

» ER KOMT IN MEI EEN GAME UIT GENAAMD 'HAMILTON'S GREATEST ADVENTURES'. CODEMASTERS ZAL HUN FORMULE 1 FRANCHISE TOCH GEEN NIEUWE NAAM HEBBEN GEGEVEN?

» PLANNEN MAKEN VOOR DE E3 DIE VERDER GAAN DAN 'WAAR ZIJN DE BESTE FEESTEN?', 'WAAR GAAN WE VET VRETEN?' EN 'WAAR GAAN WE SHOPPEN?'

» GRAAG EENS EEN TEKEN VAN LEVEN ZIEN VAN GHOST RECON FUTURE SOLDIER, WANT DIE SHIT WORDT NU WEL HEEL ERG FUTURE ONDERHAND.

» LOOTJES TREKKEN WIE ZICH VOOR LUL WIL ZETTEN IN MICHAEL JACKSON'S: THE EXPERIENCE. WANT DE MOONWALK KAN NIEMAND BIJ ONS. WE ZIJN AL BLIJ ALS WE EEN BEETJE ERGONOMISCH VERANTWOORD NORMAAL VOORT KUNNEN STIEFELEN.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JEROEN, PAK JE NOTITIEBOEKJE ERBIJ, JE MOET EEN ZOOITJE MOORDEN OPLOSSEN IN LA.
- MAARTEN EN JAN, TICKETS VOOR EA SHOWCASE! ZOUDEN ZE WEER EEN NIEUWE SIMS AANKONDIGEN?
- TWEE GAMES MET EEN DIKKE MULTIPLAYERMODE, OVERWERK VOOR DE 3J'S.
- IETS MET HEKSEN, DAT IS WEL WAT VOOR WOUTER.
- STEVEN, HAAL JE LIGHTSABER EENS SNEL ONDER HET STOF VANDAAN.
- JAN, MOETEN WE DE MANNEN MET WITTE JASSEN ROEPEN, OF KOM JE ERUIT MET PORTAL?
- IETS MET DEMONEN EN JAGERS...
- HET IS ROOD EN HET MAAKT DINGEN KAPOT.
- JAN, ER LOOPT EEN ZWANGER MEISJE ROND MET ZWART LANG HAAR EN ZE JAAGD ONS DE STUIPEN OP HET LIJF.
- JJ, JE KAN AAN DE BRINK UUUH... BAK!
- WOUTER, WE HEBBEN HIER EEN LEGOPOPPETJE VAN JACK SPARROW. WEET JIJ DAAR MEER VAN?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 210 LIGT 20 MEI IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.

Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

CheesieOnion
#putwit Black Ops wordt snel saai, ben weer overgestapt naar Modern Warfare 2

n0xknowz
#PUtwit zet zich keihard in voor z'n fans en is dan ook met voorsprong het beste gaming magazine tot heden @PowerUnlimited

DeGemaskerde
Test Drive Unlimited2 een "race" game waarin het casino het beste werkt need to say more? #PUtwit

GewoonRein
@PowerUnlimited heeft gewoon gelijk, Battlefield 3 is gewoon té mooi om waar te zijn! #PUtwit



DROL VAN DE MAAND

uDRAW

Met het uDraw-tekentablet zelf lijkt niet veel mis, maar de games/software die Jurjen er op testte, vielen stuk voor stuk door de mand. Geen tien met een griffel voor deze shit, dus...

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT




VS
FIGHT!
GET OVER HERE!!
?
OH, PARDON.
X-RAY 3000
?

POWER UNLIMITED
2011 AGENDA 2012

BESTEL HEM NU!!!!
VERKRIJGBAAR IN 2 EDITIES!



DE NIEUWE
POWER UNLIMITED AGENDA
EDITIE 2011-2012

SCHOOL SAAI? YEP!
LEUKER KUNNEN WE HET NIET MAKEN...HOEWEL?

ALS ER IETS EEN SPRANKJE LICHT KAN BRENGEN IN EEN DUISTER SCHOOLJAAR, IS HET WEL DE POWER UNLIMITED AGENDA.

DE PU AGENDA 2011-2012 STAAT WEER STAMPVOL MET HANDIGE TIPS, (HOE VERANDER JE JE CONSOLE IN EEN MEDIACENTER), SPECIALS (TOFFE 2D GAMES EN GAMES DIE NOOIT ZIJN VERSCHENEN), HUMOR EN STRIPS.

SURF SNEL NAAR WWW.HUBSTORE.NL/AGENDA

€ 12,50 VOOR NIET ABONNEE'S* € 9,95 VOOR ABONNEE'S*

UIT DEN OUDEN RALLY DOOSCH...



Ik zie me nog zo zitten in de trein naar Haarlem. Het was 17 september 8.15 uur, en ik zat te lezen in De Volkskrant. 'Hé leuk', dacht ik toen ik pagina 11 opensloeg, 'een stukje over Colin McRae'. Ik keek naar de kop boven het artikel en op hetzelfde moment hapte ik naar adem. "Postuum" las ik. 'Mijn god', realiseerde ik me op hetzelfde moment, 'Colin is dood!'

Nog regelmatig denk ik terug aan die treinrit naar Haarlem. Ik las met trillende handen dat Colin McRae was verongelukt tijdens een helikoptervlucht met zijn zoontje en twee anderen. Colin bestuurde de helikopter zelf. Allerlei beelden flitsten tijdens die mij betreft met z'n pies naar de dokter want Colin versloeg 'm op alle fronten.
Voor het eerst had ik het gevoel dat ik een virtuele auto echt onder controle had. Een gevoel dat in de latere delen alleen maar sterker zou worden.



Colin en een deel van het Subaru team. Hij won zijn eerste WRC Rally op z'n 27e en was daarmee de jongste WRC winnaar aller tijden.



Colin deed ook mee aan Parijs – Dakar. Links op de foto teamgenoot Ari Vatanen die het mij dun door de broek liet lopen in Finland.

treinreis voorbij. Niet op de laatste plaats mijn ontmoeting met Colin, slechts enkele maanden daarvoor, toen ik tijdens een etentje uren met 'm had gekletst over van alles en nog wat. Ja, ook over zijn zoontje Johnny...
Ik dacht natuurlijk ook aan die vele tientallen uren, die ik met "zijn" games had doorgebracht. Want al vanaf het eerste deel was ik verkocht.

CONTROLE

De allereerste Colin McRae voor de PlayStation reviewde ik ruim dertien jaar geleden.
Ik weet nog dat ik de game in mijn review vergeleek met Tommy Mäkinen Rally dat ongeveer tegelijkertijd verscheen, en waar door de kenners veel meer van werd verwacht. Nou, die Tommy kon wat

> "IK WAS BLIJ DAT IK EXTRA SCHONE ONDERBROEKEN HAD MEEGENOMEN."

Van deel 2 kan ik me nog de speelsessies op de redactie herinneren. Niels, Jeroen en ik waren urenlang bezig om op een bepaalde track in Finland de snelste tijd neer te zetten. Omstebeurt dook een van ons het testhok in om er na een half uurtje weer grijnzend of teleurgesteld uit te komen. Man, wat heb ik daar van genoten (afgezien van het valsspelen van Niels, die stiekem bleek af te snijden).

FINLAND

Rond diezelfde tijd zag ik ook voor het eerst een rally in het echt. Tijdens een trip naar Finland bezocht ik de beroemde Duizend Meren Rally. Honderden halfdronken Finnen gingen compleet uit hun dak bij elke auto die langskwam en ik stond met open mond te kijken hoe waanzinnig hard dat rallyrijden in het echt ging.
Een dag later mocht ik zelf meerijden met rally wereldkampioen Ari Vatanen en was ik blij dat ik extra schone onderbroeken in mijn bagage had meegenomen.



Colin ging altijd tot het uiterste (hier in de Duizend Meren Rally) en had daar ook z'n bijnaam Colin McCrash aan te danken.



Mijn eerste kennismaking met Colin McRae, in 1998 op de PlayStation.

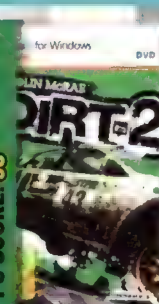
De jaren daarna moest ik me weer beperken tot het virtuele rallyrijden, maar dat was met de games van Colin geen straf. Tot en met de eerste DiRT heb ik ze allemaal gespeeld en ben ook vele keren naar de studio van Codemasters geweest om de ontwikkeling van de games te volgen.
Begin 2007 was mijn laatste trip naar de Codies, een trip die mij vanwege het urenlange gesprek met de enorm sympathieke Colin McRae altijd bij zal blijven...

2007 COLIN MCRAE RALLY DIRT PU SCORE: 93



Met DiRT kreeg de Colin McRae serie een complete make-over met als meest in het oog springend het diverse aanbod aan auto's. Vrachtwagens, buggy's maar ook onderdelen als 'cross-over' en 'hill climb' zorgden voor een completere racegame. Voor één keer maakte ik in mijn comeback als auteur: "Dit zóu wel eens de racegame kunnen worden die alle andere racegames overbodig maakt", schreef ik na mijn eerste kennismaking met de game.

2009 DIRT 2 PU SCORE: 95



DiRT2 was stoerder, hipper en gelikter dan ooit, en eigenlijk geen rallysim meer. Ken Block nam zo'n beetje de plaats in van de in 2007 tragisch omgekomen Colin. De game bood veel meer spektakel dan het solo rallyrijden van weleer maar de basiskwaliteiten in de vorm van graphics, geluid en besturing stonden nog steeds als een huis. "Veel meer kun je van een racegame niet verlangen", concludeerde JJ dan ook.

2011 DIRT 3 PU SCORE: ZIE PU210



Ken Block speelt nog steeds een belangrijke rol in dit deel, maar alles wijst erop dat ook de echte rallyfans weer helemaal aan hun trekken gaan komen met DiRT 3. Als ik die ouwe bakken uit de jaren '80 en '90 zie op de screens, begint mijn rallyhartje toch weer te bonken, hoor. Volgende maand de review, en ik loop een hele week lang met mijn GRID racehelm rond op de redactie als deze game geen Gold Award gaat scoren.



Ken Block leeft zich uit in de haven van Monaco.

PU: *Heeft die hele Gymkhana shit in de game ook zin voor de rallyrijder die DiRT speelt?*
KEN: Zeker weten. Dat Gymkhana nu in DiRT 3 zit geeft sowieso een heel nieuw gameplay element om funny stuff te doen met een auto. Je rijdt op een parcours voor een snelle tijd of voor punten, en dat is natuurlijk leuk, maar het gaat er uiteindelijk dat je je rijtechniek bijspijkert, waar je weer van kunt profiteren als je de rally's rijdt.

PU: *Waarom is DiRT 3 beter dan DiRT 2?*
KEN: Het is op allerlei punten verbeterd, er zit meer in en het heeft Gymkhana! Je auto helemaal misbruiken om hem dingen te laten doen die je niet voor mogelijk had gehouden, is het mooiste om te doen.

PU: *Werk je net als Colin McRae mee aan de game om ervoor te zorgen dat het tot in details klopt?*
KEN: Absoluut. Voor DiRT 3 heb ik de leuke job om gewoon de game te spelen en er vervolgens feedback op te geven. Bijvoorbeeld over hoe goed het speelt vanuit het perspectief van een rallycoureur. Het is een cool ding om te doen. Eens in de zoveel maanden ga ik naar de studio en dan hebben ze weer iets nieuws klaargezet wat ik dan mag (eigenlijk moet) spelen. Ook hierin voel ik me een geluksvogeltje dat ik dit werk mag doen en me er gewoon mee mag vermaken en dat ik als rallyrijder betrokken ben bij DiRT 3.

WIN KEN BLOCK'S FIESTA

Ken Block z'n wagen mag dan een flinke zak duiten kosten; gelukkig is er ook een iets goedkopere oplossing: de perfect nagebouwde, op afstand bestuurbare Ken Block's Gymkhana Fiesta die een topsnelheid van 50 kilometer per uur haalt! Check pu.nl/dirt3 hoe je dit compleet getunede monstertje kunt winnen!
Daar zie je trouwens ook hoe goed dit ding in de blender past.



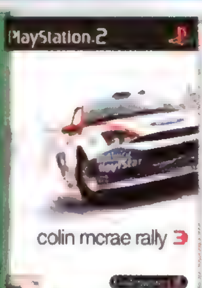


Fabrieksterreinen zijn een uitgelezen locatie voor Gymkhana.



Je ervaringen in Gymkhana zul je goed kunnen gebruiken voor dit soort zware omstandigheden.

2002 COLIN MCRAE RALLY 3 PU SCORE: 90



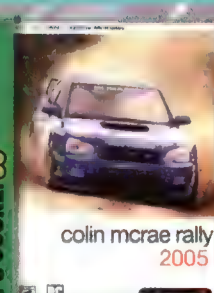
De nieuwe engine en het nieuwe physics model zorgden voor een nog realistischere rijervaring. Het 'rallygevoel' dat Codemasters met dit deel wat meer naar voren wilde laten komen in de Career mode, kwam mijns inziens echter niet helemaal uit de verf. "Een gemiste kans", schreef ik streng.

2003 COLIN MCRAE RALLY 04 PU SCORE: 92



Deel 4 zat relatief dicht op z'n voorganger en deed dan ook wat je ervan kon verwachten: de puntjes op de "i" zetten. Geen verrassingen, wel de vertrouwde kwaliteit. Met name het geluid van de motoren en de graphics van het wagenpark, waren in deze versie verbeterd ten opzichte van z'n voorganger. "Genieten met een hoofdletter G", schreef ik wijs.

2005 COLIN MCRAE RALLY 2005 PU SCORE: 90



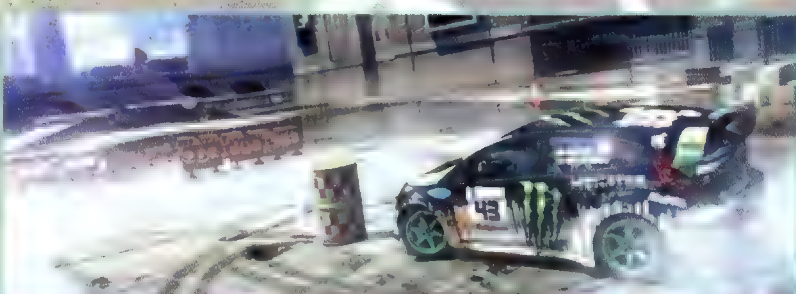
Colin McRae reed geen rally's meer dus stopte ik met reviewen... Deel 2005 bracht vooral meer wagens en circuits, en was natuurlijk net weer effe mooier en kleurrijker. Nieuw was dat je nu omstebeurt tracks kon afwerken, en kon racen tegen de 'ghost' van de snelste. "Een klasse rallygame", haalde JJ mij de woorden uit de mond.

IN GESPREK MET: KEN BLOCK

DiRT 3 kent twee bekende coureurs die het Codemasters ontwikkelteam bijstaan als technisch consultant. De één is Kris Meeke die in 2009 de IRC op z'n naam schreef en de ander is Ken Block. Laatstgenoemde is enorm populair dankzij z'n YouTube filmpjes, maar de man kan nog heel wat meer dan spectaculaire trucs uithalen met z'n auto.



Ken Block is medeoprichter van het Amerikaanse DC Shoes omdat hij als professioneel skateboarder vond dat goed schoeisel heel belangrijk is voor skaters. In 2005 begon hij z'n rallycarrière. Met een Subaru Impreza WRX STi (toevallig reed Colin McRae ook in een Subaru Impreza in het begin van z'n carrière) werd hij dat jaar vierde in het Amerikaanse rallykampioenschap. Vanaf dat moment ging het snel. Hij deed mee aan steeds meer competities en zelfs aan de X-Games waar hij een zilveren medaille haalde! Vanaf 2010 begon hij aan het echte werk door deel te nemen aan het WRC met het Monster World Rally Team. Hij deed niet alle races mee en beschouwde 2010 ook als jaar om erin te komen. In 2011 wil hij echt gaan knallen! Maar z'n faam heeft ie vooral gemaakt met z'n YouTube Gymkhana filmpjes.



In Gymkhana spijker je je rijtechniek bij.

PU: *Waarom ben jij als rallyrijder aan Gymkhana begonnen?*
KEN: Het Gymkhana onderdeel begon voor mij als oefening voor het rallyrijden. Ik deed het ook voor de lol, maar binnen de kortste keren werd ik er totaal verliefd op! Ik heb een speciale Gymkhana auto gebouwd in Zuid Californië waarmee ik uiteindelijk ook filmpjes ben gaan maken.

PU: *Wat is er nou zo leuk aan?*
KEN: Het geeft je het briljante gevoel dat je ook krijgt bij het rallyrijden. Driften, sliden, op hoge snelheid rijden, snel accelereren. Het is gewoon pure fun en ik ben een lucky bastard dat ik dit soort dingen mag doen, want vergeet niet: het kost een berg geld om die auto iedere keer weer helemaal tiptop in orde te maken. >>

GYMKHANA

Gymkhana is een opkomende vorm van autosport die in de verste verte niet lijkt op rallyrijden, maar er toch veel overeenkomsten mee heeft. Dat klinkt raar, maar als je precies weet hoe het in z'n werk gaat, dan zie je de verschillen en de overeenkomsten wel.
Rallyrijden draait om snelle tijden neerzetten op verschillende ondergronden. Hoewel een tijd neerzetten bij Gymkhana belangrijk is, gaat het daar vooral om de tricks die je uitvoert met je bolide. En daar is opperste concentratie voor nodig!
Gymkhana zou je het best kunnen omschrijven als het compleet masteren van een racewagen. De sport wordt meestal op ongebruikelijke locaties (een industrieterrein of groot parkeerterrein bijvoorbeeld) beoefend. Op zo'n locatie kom je allerlei obstakels (stapels banden, hooibalen, autowrakken) tegen waar je met je auto overheen, onderdoor of zelfs dwars doorheen moet scheuren of driften.
Je zou het kunnen zien als een skatepark XXL waar je met een auto doorheen slingert. Vaak in de eerste en tweede versnelling gecombineerd met het gebruik maken van de handrem. Het is geen uitzondering dat je 360 graden cirkels maakt met je bolide; iets dat je niet hoeft te proberen op een rallytrack.
De kunst is om tijdens deze capriolen je scheurijzer steeds onder controle te houden. Want daar draait het om bij Gymkhana: met je auto tot het uiterste gaan en de controle, op wat voor ondergrond ook, altijd behouden.
Driften onder een brandende truckoplegger door, springen over een schans en vervolgens slalommen door een loods zijn geen uitzonderingen op een Gymkhana parcours, en dat gaat allemaal vergezeld van de geur van brandend rubber, het geluid van opgefokte, schreeuwende motoren en hoge toerentallen.
Zo zie je maar dat het veel overeenkomsten heeft met het rallyrijden, en dat is ook de reden waarom veel rallycoureurs ook aan Gymkhana doen om hun skills te testen.
Ken Block is de voorloper hierin. Door zijn monsterlijk vette filmpjes op YouTube begint Gymkhana steeds bekender en bekender te worden.
Een gekke keuze is het dus niet dat er in DiRT 3 een Gymkhana onderdeel zit waarin je precies gaat doen wat we zojuist beschreven hebben. Op drie verschillende locaties kun je helemaal los gaan om punten te scoren als je bepaalde objectives haalt, maar je kunt er ook voor gaan om een snelle tijd neer te zetten. Op deze manier rag je je bak helemaal af en leer je gaandeweg je auto in al z'n gedragingen kennen. En als het goed is, ga je er beter van rallyrijden.
De link tussen Gymkhana/Ken Block en YouTube vind je óók terug in DiRT 3, want als jij een coole actie maakt in het Gymkhana onderdeel dan kun je die met één druk op de knop op YouTube zetten om je vrienden jaloers te maken.

COLIN & DIRT DOOR DE JAREN HEEN

Zoals de meesten van jullie wel weten, is de DiRT-serie voortgekomen uit de Colin McRae rallygames, een franchise waarvan het eerste deel reeds in 1998 verscheen. Omdat Ed al vanaf het prille begin de potentie van de serie zag, geeft hij kort commentaar bij de Colin/DiRT reviews zoals we die de afgelopen dertien jaar in de PU hebben gepubliceerd. De jaartallen voor de titels zijn die van de jaargang van de PU waarin de artikelen stonden.

1998 COLIN MCRAE RALLY PU SCORE: 90



De nieuwkomer Colin McRae moest het opnemen tegen gevestigde namen als V-Rally en Tommi Mäkinen, maar won die strijd in mijn ogen zonder problemen. De game bracht het rallygenre in een klap op een nog niet eerder bereikt niveau: "Je hoort de stem van Colin's échte co-driver Nicky Grist!", schreef ik enthousiast.

2000 COLIN MCRAE RALLY 2.0 PU SCORE: 96



Altijd cruciaal voor het voortbestaan van een franchise is het tweede deel, en Colin McRae 2.0 maakte overduidelijk dat de serie een blijvertje zou worden. Met name de besturing was hier voor het eerst in de historie der racegames vrijwel foutloos. "Vermoedelijk de beste rallygame die er ooit op de PlayStation uit zal komen", schreef ik met vooruitziende blik.



De Quattro maakt een geluid dat de rallyfan in één oogopslag herkent.

WIST JE DAT?

- Je in DiRT 3 aan de gang kunt met de Lancia Stratos, de wagen die het eerste WK Rally wist te winnen.
- De naam Gymkhana uit de paardensport komt en slaat op een parcours waar ruiters met hun paard snelheids- en behendigheidsproeven uitvoeren.
- Je om goed rally te kunnen rijden in DiRT 3, het beste de gas en rem onder de triggers kunt zetten omdat deze analoog zijn en je zo dus veel fijner gas kunt geven en kunt remmen.
- Schade in vergelijking met DiRT 2 in DiRT 3 gelukkig weer veel meer een rol speelt.
- DiRT 3 ook weer een split screen mode heeft voor de oldskool racegamers.
- Ken Block een van de twee oprichters van schoenen- en kledinglijn DC is.
- Dat hij dit deed omdat hij vond dat er geen goede schoenen voor skateboarders waren.
- Ken Block absoluut goed kan scheuren maar dat hij in de WRC wedstrijden waarin hij meedoet nog geen potten kan breken.
- Hij in 2010 twintigste in het eindklassement stond.
- Er een iPhone/iPad app komt van DiRT 3 zodat je onder andere makkelijker online matches kunt afspreken en volgen.
- DiRT 3 voor het eerst nachtraces zal gaan bevatten die logischerwijs alles van je skills zullen gaan vergen.
- Volgens de data van Codemasters "Head to head" en "Land Rush" de meest gespeelde modes waren in DiRT 2 en dat deze twee modes terug zullen keren in DiRT 3.
- Codemasters altijd alle interieurs van de rallywagens tot in detail namaakt en slechts vijf procent van de gamers die cockpitview ook gebruiken.

LANGE LIJST

Uiteindelijk draait het natuurlijk om de combinatie van omgevingen, ondergronden, tracks, maar ook en vooral om de auto's.
Ditmaal is het schademodel een stuk uitgebreider dan in z'n voorganger en voelen de auto's qua physics en op de verschillende ondergronden realistischer aan dan ooit.

DE AFWISSELING VAN ONDERGRONDEN OP EEN LOCATIE IS BIZAR

Het wagenpark is trouwens ook behoorlijk uitgebreid. Wat dacht je van de Audi Sport Quattro Rally, de Lancia Fulvia HF en Kris Meeke's eigen Peugeot 207 waarmee hij in 2009 de IRC binnen wist te slepen. De lijst met bolides is verschrikkelijk lang (Ed heeft 'm stiekem al gezien, en begon spontaan te kwijlen) maar op dit moment mochten we die nog niet prijsgeven.

THE BEST

DiRT 3 is een aandachtsvrager, geen game waarbij je tegelijkertijd even de PU leest dus, want je moet altijd voor de volle honderd procent gefocust zijn.
Alle aspecten van de rallysport zitten erin. Besef op welke ondergrond je rijdt, schat de bocht die eraan zit te komen goed in, check je snelheid, de weersomstandigheden én weet wat de specifieke mogelijkheden zijn van de auto waarin je rijdt; je moet overal rekening mee houden in DiRT 3, en dat maakt het de beste virtuele rallyervaring die je ooit hebt meegemaakt! Dat heeft de previewcode, die we helemaal kapot hebben gespeeld, ons nu al duidelijk gemaakt.



De Lancia Fulvia HF is een van de vele retro cars in DiRT 3.



Het ene moment is de weg gortdroog, tien seconden later kan dat heel anders zijn.



Kenia met de Kilimanjaro op de achtergrond.

niet onderdoen voor de fraaiste interactieve reisgids. Het is pure porno voor je ogen. Het is bijna jammer dat je uiteindelijk toch zo snel als je kan door dit raceparadijs moet scheuren en eigenlijk geen tijd hebt om van al dit prachtigs te genieten.
Ook de afwisseling van ondergronden op één locatie is bizar. Je bent in Kenia nog geen halve minuut onderweg of je hebt al op zachte grond, droog gras, asfalt en grind gereden!



Het lijkt af en toe wel een interactieve reisgids.

CO-OP EN PARTYMODES

We begonnen er hier op de redactie al aan te twijfelen of er nog wel racegames gemaakt worden die je gewoon splitscreen tegen elkaar kunt spelen.
Driemaal handjes in de lucht, want DiRT 3 heeft het! Daarnaast zitten er meerdere partygame modes in zoals een Capture the Flag onderdeel en zelfs een soort zombie invasion waarbij je eigenlijk een soort tikkertje speelt met auto's! Het zou best wel eens een kleine partygame hit kunnen worden.

WIST JE DAT?

-Colin McRae 25 keer een rally op zijn naam wist te schrijven. Iets wat niet veel rallycoureurs hem na kunnen zeggen.
-Er van de eerste DiRT meer dan een half miljoen exemplaren in de eerste week na de launch over de toonbank vloog.
-De prijs van een goede en competitieve rallywagen rond de miljoen dollar ligt.
-Een rallyauto in feite een normale 2 of 4-cilinder is maar dan met turbo's, anti-lag systeem, four wheel drive, sequentiële versnellingsbakken (paddle shift), aerodynamische onderdelen en een paar kleine andere verbeteringen.
-DiRT 3 eindelijk weer de WRC (het officiële WK Rally) licentie aan de game heeft weten te binden.
-Dit in 2005 voor het laatst het geval was.
-Nederland momenteel een rallycoureur in de World Rally Championship heeft met Peter van Merksteijn Jr. Hij rijdt een Citroen DS3, exact dezelfde auto als Sébastien Loeb.
-Twintig verschillende automerken een rally hebben weten te winnen in de WRC.
-En nog eens tien andere merken het podium wisten te halen.
-Een gemiddeld WRC team (meestal twee wagens) bestaat uit veertig man personeel dat naar de races afreist, en nog eens zestig tot honderd man in de fabriek.

"DE GROOTSTE EN MEEST UITGEBREIDE RALLYGAME OOIT GEMAAKT!"



Rallyfans weten inmiddels waar de DiRT-serie van Codemasters voor staat: racegamers bombarderen met moddervette tracks, een berg dope scheurijzers en de beste rallyervaring die je als gamer kunt krijgen. Het nieuwste deel, DiRT 3, brengt alles weer een stapje verder met méér tracks, méér omgevingen en zelfs een heel nieuw raceonderdeel!



Primeur voor de DiRT-serie: racen in de sneeuw.

Hoewel DiRT 2 een geslaagde titel was, viel er uit sommige hoeken en gaten toch nog wel wat kritiek te beluisteren. DiRT 2 had een dikke vibe met veel spektakel en hip gedoe, maar met name volgens de Britse fans zou het allemaal iets te Amerikaans zijn.
Vermoedelijk heeft het Britse Codemasters geluisterd naar de eigen achterban, want DiRT 3 gaat helemaal terug naar het pure rallyrijden en heeft tweemaal zoveel rallytracks als deel 2. Daarmee is het de grootste en meest uitgebreide rallygame ooit gemaakt!

SNEEUW

In DiRT 3 krijgen we straks drie continenten voor onze kiezen. We mogen in het ruige Amerika onze banden slijten, we doen Afrika aan door in Kenia onze remsporen achter te laten en we gaan naar Finland en Noorwegen voor de tracks met smalle bergpaadjes, beboste gebieden en diepe afgronden.
DiRT 3 gaat je, anders dan in z'n twee voorgangers, kennis laten maken met sneeuw, maar waar je in vroegere rallygames vaak gewoon over een witte track reed, ligt het in DiRT 3 wel effe iets complexer.

De sneeuw ligt namelijk echt óp de track en heeft grote invloed op het rijden. Je laat diepe sporen achter in de sneeuw en dat ga je merken, zeker als je meerdere rondjes over hetzelfde parcours gaat rijden. Een hele nieuwe ervaring zoals we die in de DiRT reeks nog niet kenden! Niet alleen de sneeuw is van invloed op het rijden in DiRT, ook de regen en zelfs de extreme droogte, zoals in Kenia, maken dat je je rijstijl telkens moet aanpassen, en zorgen voor een meer realistische en completere rallyervaring dan je ooit hebt meegemaakt.



Helaas is er geen tijd om van de prachtige omgeving te genieten.

KENIAANSE SCHOONHEID

De diversiteit in tracks en omgevingen is enorm in DiRT 3. Maar waar je ook rijdt; het ziet er allemaal prachtig uit. DiRT 2 was al een genot voor het oog, maar met het updaten van de eigen EGO-engine laat Codemasters zien dat het ook op grafisch gebied toonaangevend is.
Hoe dik die graphics zijn, kun je onder andere heel goed zien in Kenia waar een strakblauwe lucht, mooie terra oranje ondergronden, typische bomen, huisjes en het berglandschap op de achtergrond

WIST JE DAT?

-DiRT3 al weer het achtste deel uit de Colin McRae-serie is.
-De Ghymkhana filmpjes van Ken Block op YouTube tot de meest bekeken autosportfilmpjes behoren. En dat één filmpje zelfs meer dan dertig miljoen views heeft gehaald. En still counting...
-DiRT3 een mode krijgt waarin je tikkertje met zombies kan spelen.
-Er nog meer partymodes in het spel zullen zitten zoals Cat 'n Mouse, Goldrush, Outbreak en Transporter.
-De twee broers van Colin McRae allebei ook rally rijden en dat niet onverdienstelijk doen.
-De bijnaam van Colin McRae 'McCrash' is en dat dit niet slaat op zijn helikopterongeluk, maar op de vele malen dat hij een rallywagen afschreef.



De besneeuwde ondergrond heeft grote invloed op het rijden.


monsterworldrallyteam.com
HOONING IS NOT A CRIME!
Ford
DiRT3
PIRELLI

DiRT 3

TERUG NAAR DE ROOTS

Bam! Hier ligt ie voor je! Een dikke special over DiRT 3 met alles erop en eraan!

Maarten vertelt je wat je kunt verwachten van dit derde deel met vooral veel aandacht voor het nieuwe en belangrijke onderdeel van de game: Gymkhana! Je leest waarom Ken Block een mooi leven heeft en je kan ook nog z'n rallywagen winnen!

Als het over rallyrijden, Codemasters en de nalatenschap van Colin McRae gaat, dan moet Ed natuurlijk ook z'n zegje doen. En hij pakt er dan gelijk ook maar de geschiedenis van de Colin McRae en DiRT games in de PU bij.

JJ is eveneens een wandelende encyclopedie als het Colin McRae en DiRT betreft, dus ook hij droeg z'n steentje bij aan deze toffe special over Codemasters' aankomende pareltje.



#209

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE

DiRT® 3™



COLIN MCRAE/DiRT GAMES
DOOR DE JAREN HEEN

PRIMEUR
HET SNEEUWT IN DiRT!

UIT ED'S OUDEN DOOSCH
OUWE ROT OVER COLIN

PRIJSVRAAG
WIN DE AUTO VAN KEN BLOCK!